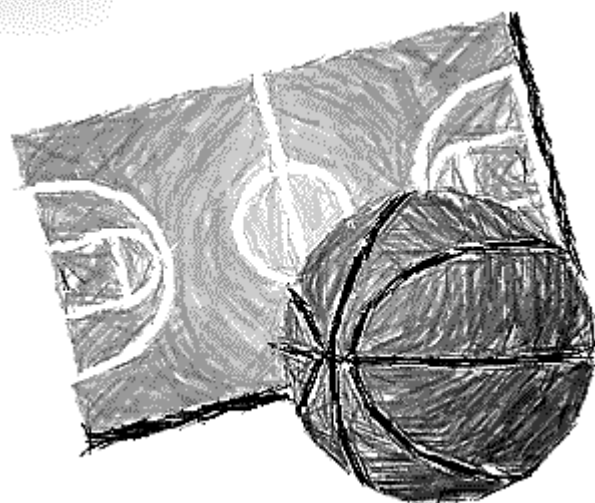


テーブルオフィシャルズ マニュアル 2015年度～



尾三ジュニアバスケットボール連盟

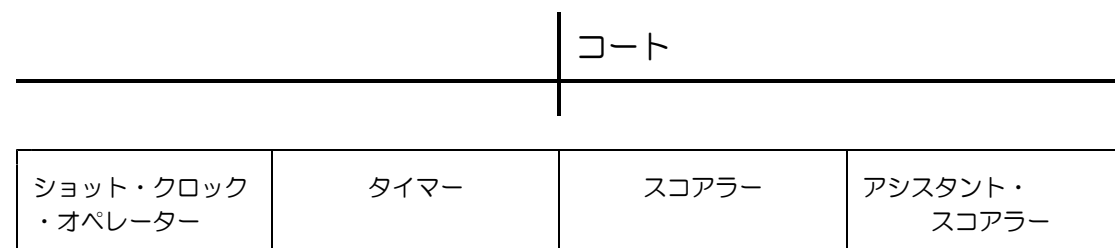
1. テーブルオフィシャルズの心構え

- ① テーブルオフィシャルズは、審判の補佐をするものであるが、審判とともに規則に従って、ゲームを公正かつ円滑に進行させるという重要な役割があります。
- ② テーブルオフィシャルズ同士がお互いにゲームの進行に声を出して確認しあうことが大切であり、ゲーム中はいつも審判と目を合わせ、審判に注目することを心がけなければなりません。
(アイコンタクト、サムアップ…親指を立てて示す)
- ③ テーブルオフィシャルズは、規則の正しい理解をより深めることを常に心がける努力が必要です。
- ④ テーブルオフィシャルズと審判との間の対話や連絡のほとんどはシグナルや合図機器によって行われるので、「合図機器の鳴らし方」や「シグナルのタイミング」などを学んでいく必要があります。合図をただで自分の仕事が終わるわけではありません。審判とよく連携をとり、ゲームを円滑に進行させることを心がけましょう。

※ テーブルオフィシャルズは観客にならないように！

2. テーブル全体について

- ① テーブルオフィシャルズの基本的な配置は下図の通りです。原則4人体制で行います。自分たちのゲームの直後でも、早めについて器具に慣れ、試合開始までにゲーム器具が正しく作動するか確認しよう。



- ② 姿勢を正しく！いすを前に引き、背筋を伸ばす、ひじつきや足の投げ出しは絶対にしない。
- ③ 全員が大きな声を出そう。「交代が来たよ」「白タイム・アウト」「白〇番、2ポイント、〇〇対〇〇」試合終了前のカウントダウン。
- ④ バスケットボールのルールをよく理解しよう。
- ⑤ トラブルが起きたら T.O 担当の先生にすぐ知らせ指示に従う。また審判にもすぐ伝えよう。

3. 試合開始から終了まで

時間	仕事の分担と内容	
10分前	全員	オフィシャルテーブルに座り、器具を点検
	タイマー	試合開始までの計時を始めてる
	スコアラー	コーチにスタートの確認をしてもらいサインをもらう
3分前 1分30秒前 1Pの開始	タイマー	合図機器を鳴らして知らせる 合図機器を鳴らして知らせる 合図機器を鳴らして知らせる
1P	スコアラー	赤の筆記用具で記入 ポゼッション・アローの表示 1Pが終了したらスコアに 黒で得点を記入
インターバル 30秒前 2Pの開始	タイマー	2分を計測 (試合によって異なる場合がある) 合図機器を鳴らして知らせる 合図機器を鳴らして知らせる
2P	スコアラー	黒の筆記用具で記入 2Pが終了したらスコアに 黒で得点を記入
ハーフタイム	スコアラー	ポゼッション・アローの向きを変える
	タイマー	8分を計時 (試合によって異なる場合がある) デジタイマーのコートチェンジを押し、得点を入れ替える 合図機器を鳴らして知らせる 合図機器を鳴らして知らせる 合図機器を鳴らして知らせる
3分前 1分30秒前 3Pの開始	タイマー	2分を計測 (試合によって異なる場合がある) 合図機器を鳴らして知らせる 合図機器を鳴らして知らせる
3P	スコアラー	赤の筆記用具で記入 3Pが終了したらスコアに 黒で得点を記入
インターバル 30秒前 4Pの開始	タイマー	2分を計測 (試合によって異なる場合がある) 合図機器を鳴らして知らせる 合図機器を鳴らして知らせる
4P	スコアラー	黒の筆記用具で記入 4Pが終了したらスコアに 黒で得点を記入
試合終了	スコアラー	スコアシートをまとめる (黒の筆記用具で記入)
	全員	アシスタント・スコアラー、タイマー、ショットクロック・オペレーター、スコアラーの順でサインし、審判に確認してもらう。
	タイマー	10分を計時する

4. スコアラーの仕事

このスコアシートは尾三地区用です。日本バスケットボール協会版とは様式が少し異なります。

BASKETBALL SCORE SHEET

大会名 Competition		尾三地区中学生交歓大会				場所 Place		びんご運動公園 アリーナ					
Game No.		コート 第 1 試合		日付 Date		2017 年 3 月 27 日		時間 Time		9 : 30			
チームA: Team		△△市立○○○ 中学校				ランニング・スコア RUNNING SCORE							
タイムアウト・Time-outs		3 6 5 6											
チームファウル		1P		2P									
Team Fouls		3P		4P									
選手氏名 Name of Players		No.	Pl-in	ファウル Fouls									
1		○○ ○○	CAP 4	⊗	P ₂	P							
2		○○ ○○	5	⊗	P	P							
3		○○ ○○	6	×	P ₂	P ₂	P ₂	P ₂					
4		○○ ○○	7	⊗									
5		○○ ○○	8	⊗	P	P ₂	P ₂						
6		○○ ○○	9	⊗	P ₂								
7		○○ ○○	10	×									
8		○○ ○○	11	×									
9		○○ ○○	12	×	P	P ₂	P ₂						
10		○○ ○○	13										
11		○○ ○○	14	×	P	P							
12		○○ ○○	15										
13		○○ ○○	16	×									
14		○○ ○○	17	×									
15		○○ ○○	18	×									
コーチ Coach:		○○ ○○	サイン: Signature										
チームB: Team		▽▽市立□□□ 中学校											
タイムアウト・Time-outs		3 4 5 7											
チームファウル		1P		2P									
Team Fouls		3P		4P									
選手氏名 Name of Players		No.	Pl-in	ファウル Fouls									
1		○○ ○○	4	⊗	P ₂	P ₂	P ₂	P					
2		○○ ○○	5	×	P								
3		○○ ○○	CAP 6	⊗	P	P ₂	P ₂	P					
4		○○ ○○	7	×									
5		○○ ○○	8	×	P	P ₂	P ₂	P	P ₂				
6		○○ ○○	9	⊗	P	P ₂	T ₂						
7		○○ ○○	10	⊗	P	P							
8		○○ ○○	11	⊗	P	P							
9		○○ ○○	12	×	U ₂	P							
10		○○ ○○	13										
11		○○ ○○	14	×									
12		○○ ○○	15	×	P	P	P						
13		○○ ○○	16										
14		○○ ○○	17	×									
15		○○ ○○	18										
コーチ Coach:		○○ ○○	サイン: Signature		B1 C1								
スコアラー: Scorer		○○ ○○											
Aスコアラー: A Scorer		○○ ○○											
タイマー: Timer		○○ ○○											
ショットクロック・オペレーター: S.C. Operator		○○ ○○											
1.0担当チーム		□□市立△△△ 中学校		男・女									
スコア Scores		第1ピリオッド Period 1		A	13	-	11	B					
		第2ピリオッド Period 2		A	23	-	25	B					
		第3ピリオッド Period 3		A	19	-	10	B					
		第4ピリオッド Period 4		A	20	-	10	B					
		延長 Extra Period		A	/	-	/	B					
最終スコア Final Score		A		75	-	56	B						
勝者チーム Name of winning Team:		△△市立○○○ 中学校											
主審: Referee													
副審: Umpire													

※延長戦がある場合は、2分を計時する。
※スコアシートに全員がサインをし、審判のOKが出てから席を離れること。

(1) スコアシートの記入方法

- ◎正しく記入しよう。(黒と赤のボールペン、定規を使用する)
- 公式戦の場合、スコアシートには大会名や選手名などが印刷してあります。

①チーム・メンバー、ファウル、タイム・アウトの記入

- ・最初に出場する5人には、×を記入する。(黒)
- ・選手が出てきたら確認して、×印を○で囲む。(赤)
- ※もし申し出と違っていたら、すぐ審判に知らせる。

②タイム・アウト

- ・タイム・アウトは、前半(1~2ピリオド)で2回、後半(3~4ピリオド)で3回と各延長時限は1回ずつ取ることができる。
- ・タイム・アウトを取ったら各ピリオドの経過時間(分)を各ピリオドで使用している色の筆記用具で記入。取らなかったら2ピリオド・試合終了時に二重線(黒)を引く。(延長の欄も引く)
- ・4ピリオドの最後の2分間には、1チームはタイム・アウトを2回しか取ることができない。
- ※第4ピリオドの最後の2分までに、タイム・アウトを取らなかったら、そのチームの後半の最初の枠(後半の左端の枠)に二重線を引く。

	8		8分経過したとき1回取ったときの例
--	---	--	-------------------

③記入上の注意

- ・途中から出場した選手には×をつける。
(最初に出場したピリオドで使用している色の筆記用具で記入)
- ・ファウルの種類によって(P・T・U・C・B・D)を記入する。
P: パーソナル・ファウル 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
C: コーチ自身のファウル
B: コーチ自身以外の理由で、コーチに記入されるテクニカル・ファウル。
D: ディスクォリファイニング・ファウル
- ・フリースローが与えられるときは、その本数を小さく記入する。
(罰則の相殺によりフリースローが与えられないときは、後に小さくCを記入する)
- ・各ピリオド終了後に使用した枠を、そのピリオドで使用していた色の筆記用具を使用し、太い線で囲む。
- ・2回目のテクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウルが記録されてそのプレイヤーが失格・退場になった場合は、すぐ隣の枠に

「GD」を記入する。

T ₁	P	T ₁	GD	
----------------	---	----------------	----	--

U ₂	U ₂	GD		
----------------	----------------	----	--	--

- ・テクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウルがそのプレイヤーの5回目のファウルだった場合は、最後の枠の隣(欄外)に「GD」を記入する。

P	P ₃	T ₁	P ₂	T ₁	GD
---	----------------	----------------	----------------	----------------	----

- ・コーチが失格・退場になった場合は、残りの枠あるいは最後の枠の隣(欄外)に「GD」を記入する。

コーチ	C ₁	C ₁	GD
A・コーチ			

コーチ	C ₁	B ₁	B ₁	GD
A・コーチ				

④チーム・ファウル

- ・プレイヤーのファウルがあったときは、チーム・ファウルの枠の1~4に×をつける。(使わなかった欄には何も記入しない)
- ・コーチに記録されるファウルは、チーム・ファウルに数えない。

⑤ランニングスコア

- ・得点は、フィールドゴールが成功したときは「/」を、フリースローが成功したときは「●」を、そのチームの得点合計の欄に記入し、得点合計の隣の欄にプレイヤーの番号を記入する。
- ・フィールドゴールが3ポイントの時は、得点したプレイヤーの番号を○で囲む。
- ・各ピリオドが終了したら各チームの最終得点を○で囲み、その下に1本太い線を引く。
- ・行が変わるときは、前の行との関係に注意する。
- ・Aチーム、Bチームを間違えないようにする。
- ・4ピリオド終了後に延長を行う場合は、各ピリオド終了時と同様に処理する。
延長も黒の筆記用具で記入する。
- ・ゲームが終了したら最終得点を○で囲み、その下に2本太線を引く。
- ・使用しなかった欄の、左上から右下に斜線を引く。

⑥スコア（全て黒で記入）

スコア Scores	第 1 ペリオッド Priod 1	A	13	-	11	B
	第 2 ペリオッド Priod 2	A	23	-	25	B
	第 3 ペリオッド Priod 3	A	19	-	10	B
	第 4 ペリオッド Priod 4	A	20	-	10	B
	延長 Extra Priod	A	/	-	/	B
最終スコア Final Score		A	75	-	56	B
勝者チーム Name of winning Team		△△市立〇〇〇 中学校				

- ・延長がなかった場合は、延長欄に「/」（スラッシュ）を記入する。
- ・最終スコアと勝者チームを記入する。

⑦最終手続き（すべて黒で記入）

- ・タイム・アウトの使用しなかった欄に、2本の横線を引く。
- ・チームファウルがなかったら、そのまま線を引かない。
- ・個人ファウル（コーチも含む）の使用しなかった欄に、横線を引く。
- ・記録が終わったら①アシスタント・スコアラー②タイマー③ショット・クロック・オペレーターの順にフルネームでサインし、最後にスコアラーがサインする。
- ・最後に審判に確認してもらい、サインをもらう。審判からOKをもらってから、テーブルを離れる。（全員）

(2) 審判との連絡を密にしよう

- 確認の合図（サム・アップ【OKサイン】親指を立てて示す）
 - ・審判と目を合わせ、審判のレポートを確認したことを伝える。
 - ・わからないときはそのままにせず、合図を出さずにもう一度確認する。

(3) スムーズに作業を進めよう

- ①ファウル、交代、タイム・アウトが重なったときは、次の順番で落ち着いて正確に合図する。（T.O チーム全体で協力して行う）

- ファウル、交代が重なったとき…
 - 1：審判のレポートを確認する → 2：交代の合図
- ファウル、タイム・アウトが重なったとき…
 - 1：審判のレポートを確認する → 2：タイム・アウトの合図
- ファウル、交代、タイム・アウトが重なったとき…
 - 1：審判のレポートを確認する → 2：タイム・アウトの合図

- ②ファウルがあったとき、アシスタント・スコアラーに伝達する。

（例）「白〇番、ファウル〇回目、チームファウル〇回」

- ③得点があったとき、声を出して確認する。

（例）アシスタント・スコアラー「赤〇番、3ポイント」
スコアラー「〇〇対〇〇」

- ④記入間違いは二重線を引き訂正する。（修正液、修正テープは使わない）

- ⑤途中でわからなくなった場合は、すぐに T.O 担当の先生に確認し、審判の指示を仰ぐ。時間が経過してしまったら訂正しにくくなる。

- ⑥ファウルや得点は声を出して確認し合おう。自分だけの勘違いということも少ないので、他の人と確認し合う。

(4) ルールをよく理解しよう

- ①交代やタイム・アウトが認められる時期は次の時に終わる。

- ・フリースローシューターに1投目のボールが与えられたとき
- ・スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき

- ②合図は大きく長めにする（2～3秒）

○タイム・アウト

- ・原則、審判の笛が鳴ったときは、いつでも取れる。
- ・相手チームがフィールド・ゴールで得点した後は、スロー・インする選手がボールを持つまでに請求があれば取れる。
- ・前半の2回目、後半の3回目の時は審判に知らせる。

※次のページの表を参照

○交代

- ・原則、審判の笛が鳴ったときどちらのチームでも交代できる。
- ・タイム・アウトやインタヴァルの間に申し出があった交代に対しては、合図器具は鳴らさない。

（ハーフタイム中は交代の申し出の必要はないが、一言言う方がよい）

※次のページの表を参照

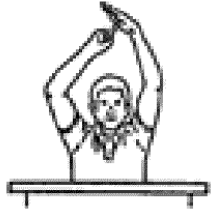
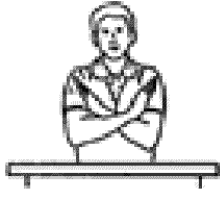
○次の場合、合図器具を鳴らして審判に知らせる。

- ・プレーヤーの5回目のファウル
- ・プレーヤーの2回目のテクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウル
- ・コーチ自身の2回目のテクニカル・ファウルまたはチーム・ベンチ・パーソネルも含め3回目のテクニカル・ファウル

○その他

- ・ファウルをした選手の番号がはっきりわからないとき
 - ・チーム・ファウルのフリースローが行われないうち
 - ・テーブル・オフィシャルズがミスをしたとき
 - ・計時関係でトラブルがあったとき
- ※ T.O 担当の先生に確認し、審判の指示を仰ぐ

◎タイム・アウト、交代について

ケース		タイム・アウトが認められるチーム	交代が認められるチーム
審判の笛が鳴ったとき	ファウル	両チーム	
	ヴァイオレーション	両チーム	
	ジャンプ・ボール・シュチュエーション	両チーム	
	負傷などによる中断	両チーム ※フリースローの時にも交代ができる この場合、相手チームも同じ人数交代できる	
フィールド・ゴールの後	通常の時間帯	得点されたチーム	どちらも認められない ※得点されたチームにタイム・アウトが認められたときは、交代することができる
	4ピリオドと各延長の最後の2分間	得点されたチーム ※試合展開をよく見て、タイム・アウトの予約があったら素早く合図器具を鳴らす。	
◎審判の笛が鳴ったときは時計が止まるので、交代もタイム・アウト認められる。			
ジェスチャー 合図器具を鳴らした後、よくわかるように行く。		両手でTの字を作る 片手は指	 胸の前で両手を交差させる 手のひらは開く 「ゲー」はダブルファウルの合図

(5) オルタネイティング・ポゼション・ルールについて

- ①試合開始時は、ジャンプボールの後、最初にボールをコントロールしたチームの相手チームが攻撃する方向を示す。
 - ②ポゼション・アローの向きは、オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスローインが終わったとき、すみやかに向きを変える。
- ※「オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスローインが終わる」とは、次の場合をいう。
- ・スローインされたボールがコート内のプレーヤーに触れたとき
 - ・スローインをするチームにヴァイオレーションが宣せられたとき

(例)

Aチームのオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスローインが終わるまでの間に、

- ①Aチームのプレーヤーがスローインするときヴァイオレーション
審判はBチームにスローインを与えた
~~~~~  
オルタネイティング・ポゼション・ルールが終わったことになる。  
ポゼション・アローはBチーム
- ②スローインのとき、Bチームのファウルがあった  
審判はAチームにスローインを与えた  
~~~~~  
オルタネイティング・ポゼション・ルールは終わっていない
ポゼション・アローはAチーム

第1ピリオド開始ジャンプボール
コート内でどちらのチームもボールをコントロールすることなく、Aチームのプレーヤーに触れてアウト・オブ・バウンズ
審判はBチームにスローインを与えた
~~~~~  
スローインでゲームが再開され、コート内でボールをコントロールしたチームの、相手チームの攻撃する方向を示す。

- ③2ピリオド終了後、すみやかにポゼション・アローの向きを変える。

## 5. アシスタント・スコアラーの仕事

### (1) ファウルの時、スムーズに処理しよう

- ①スコアラーと個人ファウル、チーム・ファウルの確認をする。
- ②ファウルの回数は、審判のレポートが終わってから素早く表示する。  
このとき会場全体から確認しやすいように表示する。(時間は5秒程度)  
チーム・ファウルが積み上げ式のときは、ショット・クロック・オペレーターと連携する。(声を出して伝える)
- ③スコアラーがスコアシートの記入などをしているときは、コートから目を離さないようにする。
- ④ダブル・ファウルの場合、アインパンの合図(チーム・ベンチを指す)に対応して順番に個人ファウル、チーム・ファウルの回数を表示する。
- ⑤チーム・ファウルの回数の表示について

- 4回目のファウルは「4」を表示  
その後、ゲームが始まったらチーム・ファウル・ペナルティを表示する  
(積み上げ式は赤い筒をかぶせる。電光式は全体を赤くする。)
- 5回目のファウルは「5」を表示
- 6回目以降は「5」を表示し続ける

### (2) スコアラーを補助するためにゲームを実況しよう

- ①得点の経過やファウルの回数を言葉にしよう。  
(例)シュートが入ってから「今の何番?」ということがないようにする。
- ②Bチーム側に座っているので、Bチームから交代やタイム・アウトの請求があったときは「Bチーム交代が来たよ」「Bチームタイム・アウトが来たよ」と伝える。

### (3) スコアラー(S)とアシスタント・スコアラー(AS)の連携(例)

※最終目標→スムーズに行うことができる

- ①フィールド・ゴール  
AS「白5番2ポイント」 S「白28点」
- ②ファウル  
AS「ファウル赤5番、スローイン」  
S(審判にOKサイン)「赤5番、ファウル1回目、チーム・ファウル3回目」  
AS(すみやかにファウル表示)

### ③バスケット・カウント

- AS「白5番2ポイント、カウント、ファウル赤5番、フリースロー1回」  
S(審判にOKサイン)「赤5番、ファウル1回目、チーム・ファウル3回目」  
AS(すみやかにファウル表示)  
S「得点29点」

## 6. タイマーの仕事

※尾三地区ではスコアラーの仕事の一部をタイマーが行う。行うのは「交代」「タイム・アウト」の合図「ポジション・アロー」を動かす。動きはスコアラーの仕事を参照する。

### (1) ゲームクロックを正確に操作しよう

- ①時計を動かす瞬間(必ず時計が動いたことを確認する)
  - スロー・イン:ボールがコート内のプレーヤーに触れたとき
  - ジャンプ・ボール:ジャンパーがタップしたとき
  - フリー・スロー:成功したら、スロー・インと同じ  
不成功の時は、プレーヤーに触れたとき
- ②時計を止める瞬間(必ず時計が止まったことを確認する)
  - 審判の笛が鳴ったとき
  - タイム・アウトの請求があり、相手のフィールド・ゴールが成功したとき
  - 4ピリオドや各延長時限の最後の2分間でフィールド・ゴールが成功したとき
  - 4ピリオドや各延長時の最後の2分間で、フィールド・ゴールが成功したとき※ショット・クロックの合図が鳴っても、審判が笛を鳴らさなければよい

### (2) 動作をきびきびしよう

- ゲームを止める、動かし始める合図
- タイム・アウトの間は、手を上げなくてよい  
フリースローは最後の時だけあげればよい

### (3) 複数の時計を正しく使おう

- ゲーム・クロック用(デジタイマー)
- タイム・アウト用(ストップウォッチ)



#### (4) 合図は大きく正確に

○タイマーが合図するとき

- ・1ピリオド、3ピリオド開始の3分前と1分30秒前
- ・2ピリオド、4ピリオド、各延長時限の開始30秒前
- ・各ピリオドを始めるときと、終了の時
- ・タイム・アウト（50秒と60秒の2回）

#### (5) その他

- ①残り10秒くらいになったら、終了の合図の準備をする。  
デジタイマーだと自動でブザーが鳴るので、ブザーと同時にショットがあるかどうか、ファウルが起こったかどうか気をつける。
- ②デジタイマーが故障した場合  
ストップウォッチで時限を計測し、めくり表示で試合を行う  
59秒～30秒…1/2 29秒～15秒…1/4 14秒～0秒…0

### 7. ショット・クロック・オペレーターの仕事

#### (1) ボールのコントロール

- ①ジャンプ・ボールの後やリバウンド争いの状態のとき  
プレーヤーがボールに触れた瞬間には、ボールのコントロールが始まらないことが多い。計測開始は、どちらかのチームがボールをコントロール（ボールを持つ、ドリブルする）したことを確認して行う。
- ②パスやドリブルのスティールをねらうとき  
防御側プレーヤーがパスやドリブルのボールに触れただけ（その後ルーズボールの状態になった場合も含む）では攻撃側の24秒は終わらない。防御側プレーヤーがボールをコントロールするまで24秒の計測を続ける。

#### (2) 各ピリオドや各延長時限の始まり

ショットクロックを表示し準備しておく

#### (3) ゲーム中の操作

①動かし始めるとき（必ず動いているか目で確認する）

| プレイの状況   | 動かし始めるタイミング                                      |
|----------|--------------------------------------------------|
| ジャンプ・ボール | どちらかのチームがボールをコントロールする                            |
| リバウンド    | コート内のプレーヤーがボールをコントロールする                          |
| スロー・イン   | コート内のプレーヤーがボールに触れたとき<br>攻撃側プレーヤーと防御側プレーヤーは区別されない |

- ②次のときはショット・クロックを止めてリセットし、何も表示しない
  - ボールをコントロールしているチームのファウルやヴァイオレーション
  - ボールがバスケットに入ったとき
  - フリースローを行うとき
- ③次のときはショット・クロックは止めるが、リセットはしない
  - ※それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスロー・インが与えられるときは継続
  - アウト・オブ・バウンズ
  - ボールをコントロールしているチームの負傷などで、審判がゲームを止めたとき
  - ジャンプ・ボール・シュツエイション
  - ダブル・ファウル
  - ※ボールが直接バスケット（リング）にはさまったり、のってしまったときはリセットせずに止めたままにし、どちらのボールで始まるか確認する
- ④笛が鳴った後のスロー・インの位置（フロント・コートか、バック・コートか）

| プレイの状況                | 処 置      |       |         |
|-----------------------|----------|-------|---------|
|                       | フロント・コート |       | バック・コート |
|                       | 14秒以上    | 13秒以下 |         |
| 相手チームのファウル<br>キック・ボール | 継続       | 14秒   | 24秒     |
| 相手チームが原因の中断           |          |       |         |
| どちらのチームにも関係ない中断       |          |       |         |

※4Pや各延長時限の残り2分を切ったらあわてないよう、全員で声を出しながら確認していこう。

⑤ショットがなされ、ボールが空中にあるときに24秒の合図が鳴った場合

| プレイの状況       | 処 置                                                                                |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| バスケットのに入った場合 | 得点は認められる                                                                           |
| リングに触れた場合    | ショット・クロックはリセットする                                                                   |
| リングに触れなかった場合 | ヴァイオレーション<br>※防御側チームが明らかにボールをコントロールできると審判が判断したら、プレイはそのまま続行される<br><b>審判の動作に注意する</b> |

⑥14秒リセットについて

| プレイの状況              |                         |                                             |     |
|---------------------|-------------------------|---------------------------------------------|-----|
| ボールが<br>リングに<br>触れた | オフェンスがボールをコントロール        |                                             | 14秒 |
|                     | ディフェンス側がボールをコントロール      |                                             | 24秒 |
|                     | どちらも<br>コントロール<br>していない | アウト・オブ・バウンズ、<br>ファウル、ヘルド・ボール<br>オフェンスのスローイン | 14秒 |

※その他、プレイの状況で処置が変わってくることもある。審判とよく連携をとって、あわてずに操作をしよう。

⑦各ピリオドや各延長時限の開始と終了間際の操作

※Aチームがコントロールをしている

| ゲーム・クロック | プレイの状況                        | 表 示 |           |
|----------|-------------------------------|-----|-----------|
| 残り24秒未満  | Bチームがコントロール                   | 24  | 動かさない     |
| 残り14秒以上  | Aチームがショット                     | 14  | 動かす       |
|          | Aチームがコントロール                   | 14  | 動かさない     |
| 残り14秒未満  | Bチームがコントロール                   | 24  | 動かさない     |
|          | ボールがデッド（笛が鳴る）<br>ゲーム・クロックが止まる | 非表示 | 電源を切ってもよい |

※残り時間の関係でショット・クロックを表示させたり表示しないときがある  
 (例) 残り18秒で新たにボールをコントロール→表示しない  
 残り18秒でオフェンス・リバウンドを取った→14秒を表示

(4) その他

- ①審判がリセットの合図をしたら、その判断に従う。
- ②旗による表示 14秒～11秒…黄色の旗 10秒～1秒…赤色の旗

**8. T.O 席以外の仕事**

①得点係

- ・ゲームに集中し、審判の得点の合図を見て、すみやかに点数を動かす。
- ・タイマーの時間表示を見て、遅れないようにめくり表示を動かす。  
59秒～30秒…1/2 29秒～15秒…1/4 **14秒～0秒…0**

②モップ・キーパー

- ・インターバルやハーフタイムを利用し、素早くモップをかける。
- ・選手が転んだら、すぐモップをかけに行く。
- ・選手が転んだ後、審判がシューズで汗を拭いているのに、いすに座ったままということがないように！

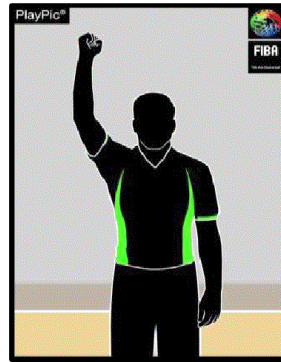


## 9. 審判の合図

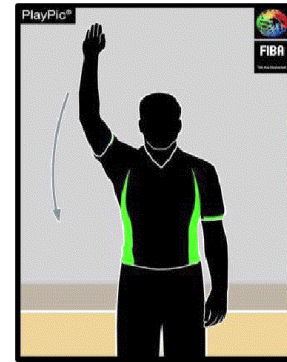
### 計時の合図



ゲーム・クロックを止める



ファウルでゲーム・クロックを止める



ゲーム・クロック動かして始める

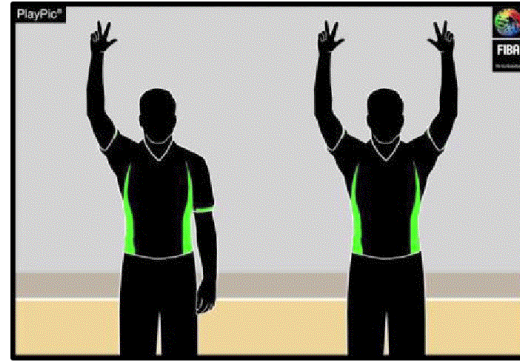
### 得点の合図



1点を認めるとき



2点を認めるとき

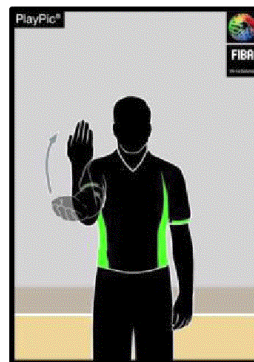


スリー・ポイント・ショットをしたとき／3点を認めるとき

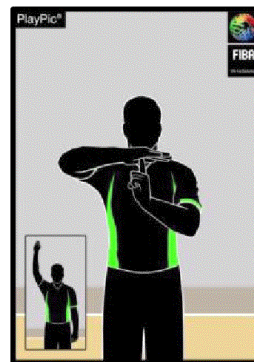
### 交代とタイム・アウト



交代

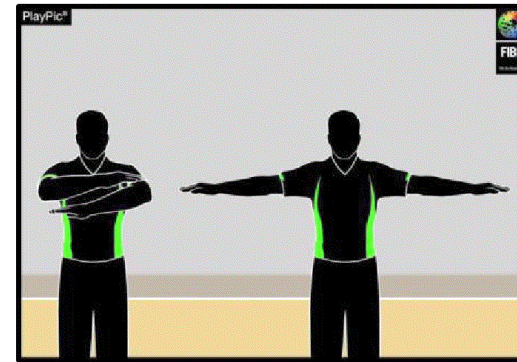


交代要員を招き入れる

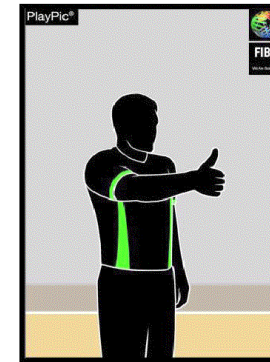


タイム・アウト

### コミュニケーション/その他の合図



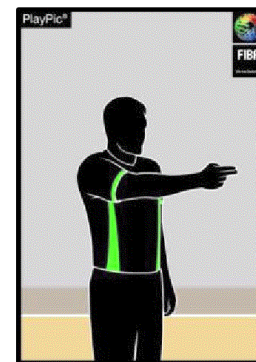
得点を認めないとき/プレイのキャンセル



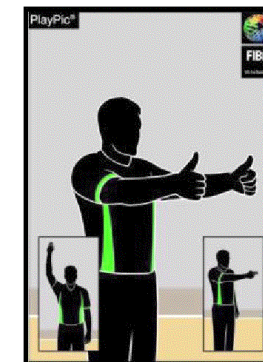
確認の合図



ショット・クロックのリセット

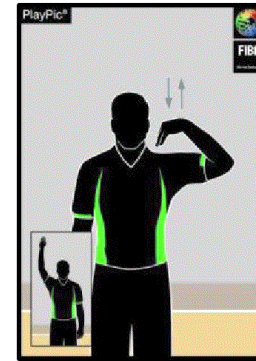


次に攻撃が行われる方向

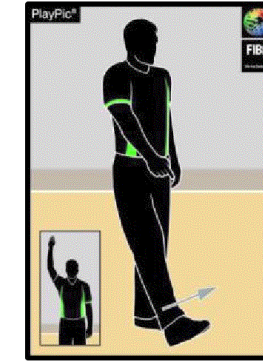


ヘルド・ボール

### ヴァイオレイション

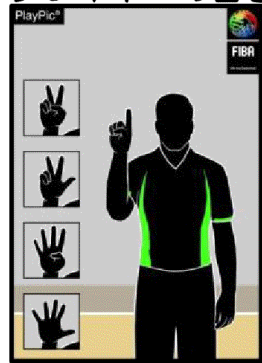


24秒ルール違反



キック・ボール

プレイヤーの番号



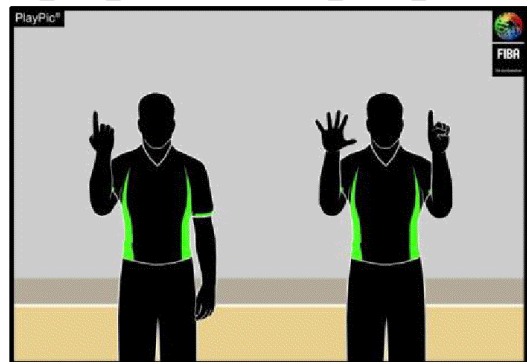
1番-5番



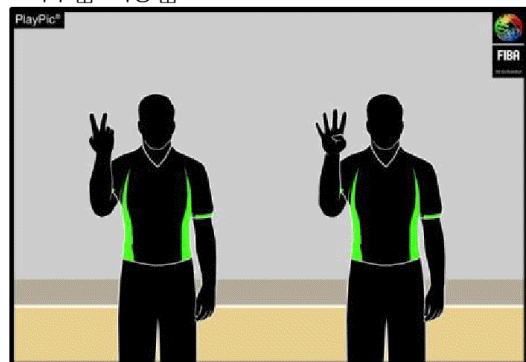
6番-10番



11番-15番

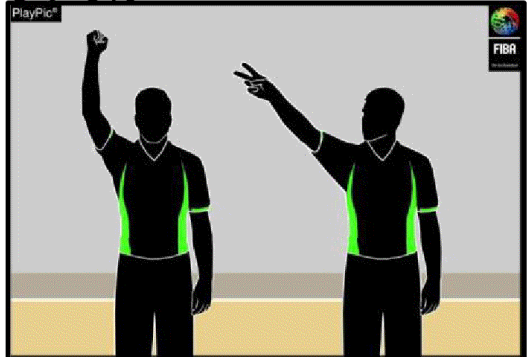


16番

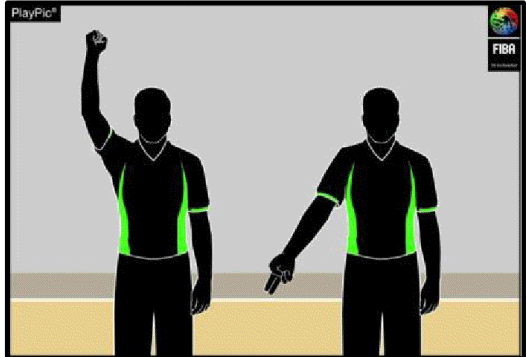


24番

ファウル



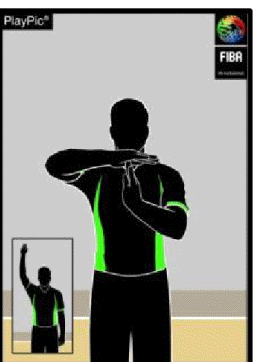
ファウル フリースロー



ファウル スロー・イン



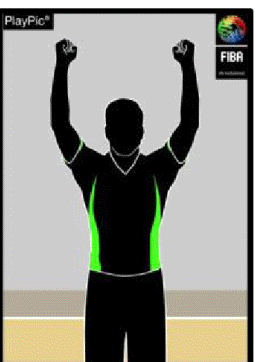
ダブル・ファウル



テクニカル・ファウル



アンスポーツマンライク・ファウル



ディスクオリファイング・ファウル

BASKETBALL SCORE SHEET

| 大会名 Competition             |             | 尾三地区中学生交歓大会 |                | 場所 Place                |                               | びんご運動公園 アリーナ    |                |                |
|-----------------------------|-------------|-------------|----------------|-------------------------|-------------------------------|-----------------|----------------|----------------|
| Game No.                    | A           | コート         | 第 1            | 試合                      | 日付 Date                       | 2017 年 3 月 27 日 | 時間 Time        | 9 : 30         |
| チームA: Team                  | △△市立〇〇〇 中学校 |             |                | ランニング・スコア RUNNING SCORE |                               |                 |                |                |
| タイムアウト Time-outs            | 3           | 6           | 5              | 6                       |                               |                 |                |                |
| チームファウル Team F Fouls        | 1P          | 3           |                | 4                       | 2P                            | 3               |                |                |
| 選手氏名 Name of Players        | No.         | Pt-in       | ファウル Fouls     |                         |                               |                 |                |                |
| 1                           | 〇〇          | 〇〇          | CAP            | 4                       | ×                             | P <sub>2</sub>  | P              |                |
| 2                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 5                       | ×                             | P               | P              |                |
| 3                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 6                       | ×                             | P <sub>2</sub>  | P <sub>2</sub> | P <sub>2</sub> |
| 4                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 8                       | ×                             | P               | P <sub>2</sub> | P <sub>2</sub> |
| 5                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 9                       | ×                             | P <sub>2</sub>  |                |                |
| 6                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 10                      | ×                             |                 |                |                |
| 7                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 11                      | ×                             |                 |                |                |
| 8                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 12                      | ×                             | P               | P <sub>2</sub> | P <sub>2</sub> |
| 9                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 13                      | ×                             |                 |                |                |
| 10                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 14                      | ×                             | P               | P              |                |
| 11                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 15                      | ×                             |                 |                |                |
| 12                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 16                      | ×                             |                 |                |                |
| 13                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 17                      | ×                             |                 |                |                |
| 14                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 18                      | ×                             |                 |                |                |
| 15                          | 〇〇          | 〇〇          |                |                         |                               |                 |                |                |
| コーチ Coach                   | 〇〇          | 〇〇          | サイン: Signature |                         |                               |                 |                |                |
| A.コーチ A.Coach               | 〇〇          | 〇〇          |                |                         |                               |                 |                |                |
| チームB: Team                  | ▽▽市立□□□ 中学校 |             |                | ランニング・スコア RUNNING SCORE |                               |                 |                |                |
| タイムアウト Time-outs            | 3           | 4           | 5              | 7                       |                               |                 |                |                |
| チームファウル Team F Fouls        | 1P          | 3           |                | 4                       | 2P                            | 3               |                |                |
| 選手氏名 Name of Players        | No.         | Pt-in       | ファウル Fouls     |                         |                               |                 |                |                |
| 1                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 4                       | ×                             | P <sub>2</sub>  | P <sub>2</sub> | P <sub>2</sub> |
| 2                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 5                       | ×                             | P               |                |                |
| 3                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 6                       | ×                             | P               | P <sub>2</sub> | P <sub>2</sub> |
| 4                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 7                       | ×                             |                 |                |                |
| 5                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 8                       | ×                             | P               | P <sub>2</sub> | P <sub>2</sub> |
| 6                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 9                       | ×                             | P               | P <sub>2</sub> | T <sub>2</sub> |
| 7                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 10                      | ×                             | P               | P              |                |
| 8                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 11                      | ×                             | P               | P              |                |
| 9                           | 〇〇          | 〇〇          |                | 12                      | ×                             | U <sub>2</sub>  | P              |                |
| 10                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 13                      |                               |                 |                |                |
| 11                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 14                      | ×                             |                 |                |                |
| 12                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 15                      | ×                             | P               | P              | P              |
| 13                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 16                      |                               |                 |                |                |
| 14                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 17                      | ×                             |                 |                |                |
| 15                          | 〇〇          | 〇〇          |                | 18                      |                               |                 |                |                |
| コーチ Coach                   | 〇〇          | 〇〇          | サイン: Signature |                         |                               |                 |                |                |
| A.コーチ A.Coach               |             |             |                |                         | B <sub>1</sub> C <sub>1</sub> |                 |                |                |
| スコアラー: Scorer               | ④           |             | 〇              |                         |                               |                 |                |                |
| A.スコアラー: A.Scorer           | ①           |             | 〇              |                         |                               |                 |                |                |
| タイマー: Tim                   | ②           |             | 〇              |                         |                               |                 |                |                |
| ショット・クロック・オペレーター: S.C. Oper | ③           |             | 〇              |                         |                               |                 |                |                |
| T. O担当チーム                   | □□市立△△△     |             | 中学校            |                         | 男・女                           |                 |                |                |
| スコア Scores                  |             |             |                |                         | 第 1 ビリオッド Priod 1             |                 |                |                |
|                             |             |             |                |                         | 第 2 ビリオッド Priod 2             |                 |                |                |
|                             |             |             |                |                         | 第 3 ビリオッド Priod 3             |                 |                |                |
|                             |             |             |                |                         | 最終 勝者                         |                 |                |                |
|                             |             |             |                |                         | 主                             |                 |                |                |

**ゲーム出場の記録**  
①スタートの5人は×(黒)にコート上の選手を確認し、○(赤)をつける。  
②途中からの出場は、×だけを赤または黒で記入。

**各ビリオードの終了**  
得点合計の数字を○でかこみ、下に1本の太い線を引く。

**ゲーム終了**  
最終の得点合計の数字を丸でかこみ、下に太い二本線を引く。

**得点の記入**  
①フールドゴール(2点)は、得点合計の数字に斜線(/)を引き、得点した選手の番号を記入。  
②3ポイントシュートは、数字に斜線を引き、選手の番号に○をつける。  
③フリースローは、得点に●をつけ、選手の番号を記入。

**タイムアウトの記録**  
①各ビリオードの経過時間を記入。  
※例(試合時間8分) 3分10秒→「5」  
②使わなかった時は、二本線を引く。

**記入の順番①→④**  
①延長戦がない場合は、斜線を記入する。  
②延長戦は何回行っても得点を合計して記入する。



※このマニュアルは、  
「都道府県対抗ジュニアバスケットボール大会・TO 委員会」のマニュアルを  
参考に作りました。