

# テーブル・オフィシャルズ(TO)の役割・任務 (Table Officials : Duties)



北海道ジュニアバスケットボール連盟  
競技委員会・審判委員会

## 目 次

### ・【はじめに】

### ・【大会当日の確認事項】

- 1．もちもの
- 2．服装
- 3．TO控室
- 4．1試合の流れ
- 5．TO配置の確認

### ・【大会までの確認事項】

- 1．仕事内容〔4人制の場合〕
- 2．仕事内容〔5人制の場合〕
- 3．スコアシートについて
  - (1)スコアシートの記入方法
  - (2)ルールの理解

### ・【資料】

- 1．TO評価シート(TO生徒も目を通し、何を見られるのかを意識しましょう！)
- 2．TO評価シート記入例(TO主任は書き方を統一してください。)

## 【はじめに】

バスケットボールのルールブック（バスケットボール競技規則 2015～）の「まえがき」には、「(素晴らしいバスケットボールをするためには)プレイヤーと審判と観衆と指導者との四方向からの努力がぜひとも必要である」と記されています。平たく言うと「会場にいる(バスケにかかわる)みんなで協力して、よりよい試合(大会)を作り上げよう」ということです。

ルールブックにはテーブル・オフィシャルズについては、次のように記されています(競技規則第8章第45条)「審判は、テーブル・オフィシャルズおよびコミッショナー(TO主任)の補佐を受けながら、ゲームを管理し、ゲームを進行させる。」「審判、テーブル・オフィシャルズ、コミッショナーは、競技規則に従ってゲームを管理し、ゲームを進行させなければならない。」TOは審判に補佐されるのではなく、**審判を補佐しながらゲームの進行する大切な役割**です。そのためには、ルールを熟知する必要があります。

また「オフィシャルズ・マニュアル」には「テーブル・オフィシャルズの心構え」が示されています(マニュアル第3章第1条)。少し長くなりますが、そのまま引用します。

1. テーブル・オフィシャルズは審判を補佐するものであるが、補佐するということは単にゲーム・クロックや24秒計を操作したり、スコアシートの記録をしたりするだけでない。テーブル・オフィシャルズには、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る。
2. この役割は、テーブル・オフィシャルズ同士がたがいにゲームの進行を声に出して連絡し合うようにして、心の触れ合いをもちながら任務を果たしていくこと、ゲーム中は機会があるたびに審判と目を見合わせ(アイ・コンタクト)、審判からの合図(シグナル)を受けるときは、審判に注目することを心がける。
3. テーブル・オフィシャルズがすべての具体的問題に直面したとき、公正に対処することができるよりどころになるのは、規則の正しい適用である。したがって、規則の正しい理解をより深めるための努力や研究をつねに心がける姿勢が大切である。
4. テーブル・オフィシャルズが任務として行う動作や合図には、必ず目的がある。型をまねるだけでなく、心をこめてなされる動作や合図が大切である。テーブル・オフィシャルズとしての役割は、一人ひとりが任務に対する目的意識をしっかりと自覚することによって達成されるものである。
5. テーブル・オフィシャルズと審判は合図(シグナルや合図器具)によって行われるので、シグナルの示し方や合図器具の鳴らし方、それらを行うタイミングをよく研究し、表現の工夫を重ねることが必要である。シグナルを示したり合図器具を鳴らしたりしただけで任務が果たされていると思うのはまちがいである。それらを通して審判と心を通わせ、ゲームを円滑に進行させるところに、テーブル・オフィシャルズの任務の本当の意義がある。
6. よりよく任務を果たすためには、プレイヤーや審判と同様にテーブル・オフィシャルズ(TO主任)にもゲームに臨む意欲と緊張感が要求される。ゲームは、プレイヤーやチーム・ベンチ、審判そしてテーブル・オフィシャルズがたがいに協力して築き上げるものである。テーブル・オフィシャルズは観客ではない。プレイヤーやチーム・ベンチにいるコーチ、あるいは審判の気持ちになって、すばらしいゲームにするために最大の努力をほらい、ゲーム中は自分の任務に意識を集中させ、ゲームの始めから終わりまで緊張感をもちつづけることができるように心がけなければならない。

この「テーブル・オフィシャルズの役割・任務」は、TO生徒のみなさん、運営・役員(TO主任)のみなさんに、確認してもらいたいことを「バスケットボール競技規則 2015～」と「オフィシャルズ・マニュアル」の2冊をもとに、短くまとめたものです。スムーズな試合進行、すばらしい大会にするための必要事項です。これを確認できたら、ぜひ「バスケットボール競技規則 2015～」と「オフィシャルズ・マニュアル」を読み返すことをおすすめします。より深く理解できることと思います。みんなで協力して、すばらしいバスケットボールの試合がひとつでも多く行われることを願っています。

【大会当日の確認事項】

1. 持ち物 ボールペン（赤・黒）定規、シューズ、TO用プリント(またはルールブック)  
ストップウォッチを2個(なければ1個)TO主任に用意してもらう。

2. 服装 基本：チームで統一された格好が望ましい。(チームジャージなど)  
場合によっては、制服や指定されたTシャツを着用する。

3. TO控室 会場によって指定されている場合もある。(会場で確認する)  
遅くとも試合開始1時間前に集合する。

4. 1試合の流れ

30分前を目安に、TO主任と打ち合わせをする。(自己紹介、役割の確認、諸注意なども含む。)  
TO主任は、スコアシート、TO道具を確認・点検する。

10分前を目安に、最終確認・準備をする。スコアシートの記入できる部分を記入する。  
前試合終了後、すぐにTO席に移動し、配置につく。

・チーム表示を貼る ・スコアシートをTO主任から受け取る。

試合開始5分前までに、各チームコーチに、スターティング・ファイブとキャプテンを確認してもらい、サインを受ける。(サインが終わっていないければ、審判に伝える)

試合において、TOを行う。(詳しくはそれぞれの仕事内容を確認)

・試合が始まったら、お互いに声を出し合って、プレイを確認しながら、任務を遂行する。

試合終了後、タイマーをセットし、スタートさせてから、次のTOチームと交代する。

原則として定刻に合わせるが、開始予定時刻を過ぎている場合は10分でスタートする。

TOメンバーは氏名をサインする。スコアラールはスコアシートを完成させる。スコアラール以外は別の場所で待機する。

スコアラールはスコアシート完成後、TO主任にスコアシートを確認してもらう。確認後、本部(広報)に提出する。その後、TO主任と一緒に審判控室に行き、審判のサインをもらう。

TO主任とTOを担当した生徒で反省を行う。(TO主任は「TO評価シート」を記入する)

5. TOの配置確認

〔4人制の場合〕基本(正式な形)は4人制です

(コート)			
ショット・クロック オペレーター(24秒計)	タイマー	スコアラール (ポジション・アロー)	アシスタント スコアラール

〔5人制の場合〕原則4人制ですが、機器の都合で5人制を行う場合は以下の配置で統一します。

(コート)				
サブアシスタント (ブロック&アロー)	ショット・クロック オペレーター	タイマー	スコアラール	アシスタント スコアラール

## 【大会までに確認すること】

### 1. 仕事内容〔4人制の場合〕 競技規則の通りです。

#### スコアラー <スコアシート記入、交代とタイム・アウトの合図、ポジション・アローの管理>

10分前までに、スコアを準備する。5分前までに、各コーチにサインを受ける。

スコアを記入する。(スコアシート記入要領については別紙で確認する)

スコアラーの記入するスコアが、すべての基準になるので、正確に記録していく。表示されている得点やファウルやタイム・アウト数がスコアシートと一致しているか確認しながら行う。アシスタントスコアラーと声を出しながら、確認を行うことが大切。

記入ミスは定規を使って二重線で訂正する。修正ペンの使用は避ける。

ファウル等の理由で選手又はコーチが退場・失格になる場合には、ただちに合図器具を鳴らして審判に知らせる。

審判のシグナルやコール(ファウルなど)を理解したら、審判と目を合わせ、OKサインを出す。

わからないときには遠慮なく審判に尋ねる。

#### 交代及びタイム・アウトの合図器具を鳴らし、正確に合図を行う。(タイマーに託しても良い)

合図器具は、交代、タイム・アウトともに1回のみ鳴らす。

#### ポジションの表示器具(ポジション・アロー)の操作を行う。(5人制の場合にはサブアシスタント)

ジャンプボールシチュエーション後のボールがライブになったときに操作する。前半終了直後に操作する。

#### アシスタントスコアラー <ファウル表示、スコアラーの記入補助>

スコアラーの隣で、ゲームの状況を常に話し続け、スコアラーの記入の補助をする。

ファウルの表示は、

審判のコール 個人ファウルの表示(5秒間) チームファウルの表示 の順。

チームファウルが4つ目のとき、ボールがライブになったら、赤い表示をする。

電光表示装置の場合は、得点表示も行う。

#### タイマー <デジタイマー等による時間と得点の管理>

しっかり集中し、正確にゲーム・クロックの操作を行う。(審判の合図や笛の音に集中する)

手を挙げるとき(ボールがデッドのとき)は、肘と指先を伸ばしておく。

タイムインのタイミングで手を握ってから降ろす。

#### ①ゲーム・クロックが動き始めるのは、次の瞬間

- (1)ジャンプボールでどちらかの選手がタップしたとき
- (2)最後のフリースローで失敗し、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき
- (3)スロー・インの場合、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

#### ②ゲーム・クロックが止まるのは、次の瞬間

- (1)ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき
- (2)フィールド・ゴールを決められたチームがボールがライブになる前にタイム・アウトを請求しているとき
- (3)第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間に、フィールド・ゴールが成功したとき
- (4)各ピリオド、各延長時限の競技時間が終了したとき

タイム・アウトの時間をストップウォッチで計測する。50秒と60秒で合図器具で知らせる。

インタヴァルの時間を計測。次のタイミングで合図器具を鳴らしチーム・審判に時間を知らせる。

(1)第1ピリオドおよび第3ピリオドが始まる3分前と1分30秒前

(2)第2ピリオド、第4ピリオド、各延長時限が始まる30秒前

(3)各ピリオド、各延長時限の前のインタヴァルの計測が終わって各ピリオドが始まるとき

ショット・クロック・オペレーター < 24秒計によるショット・クロックの管理 >

24秒は、リングにボールが触れるか通過したとき、新たにボールがコントロールされるときにリセットされる。

審判の笛によってゲームが止まるとき、24秒計はリセットではなく1度ストップする。

フリースローが行われるときは、24秒計を表示しない。その後、14秒か24秒かを判断する。

**24秒計を動かし始めるのは、次のタイミング**

(1)ボールがライブの状態、ボールをコントロールしていなかったチームが新たにボールをコントロールしたとき。

(2)スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

**24秒にリセットされるのは、次のタイミング**

(1)ショットによってリングに触れたボールが、ディフェンス側プレイヤーによって新たにコントロールされるとき(フリースローも含む)

(2)バックコートでファウルが宣せられたとき

(3)バックコートで、ボールをコントロールしていないチームが原因でゲームが止まったとき

**残り14秒以上で継続、残り13秒以下で14秒リセットされるのは、次のタイミング**

(1)フロントコートでファウルが宣せられたとき

(2)フロントコートで、ボールをコントロールしていないチームが原因でゲームを止まったとき

**14秒にリセットされるのは、次のタイミング**

(1)ショットによってリングに触れたボールが、オフェンス側プレイヤーによって引き続きコントロールされるとき(フリースローも含む)

フロアキーパー < モップ・雑巾を使用し、コート进行管理 >

3ポイントラインの内側を板目に沿う方向でモップがけを行う。

タイム・アウトの間。(50秒間しかないので、速やかに行う)

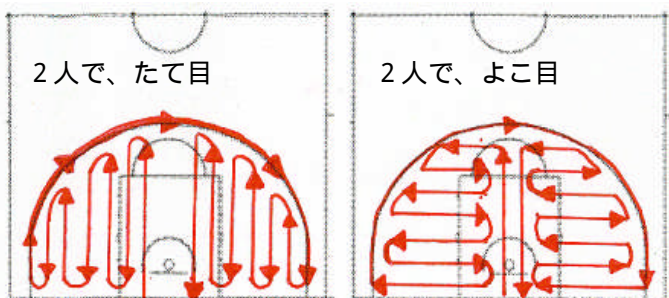
コート全体を板目に沿う方向でモップがけを行う。

第1・第3ピリオド開始1分30秒前、第1・第3ピリオド終了後の計4回

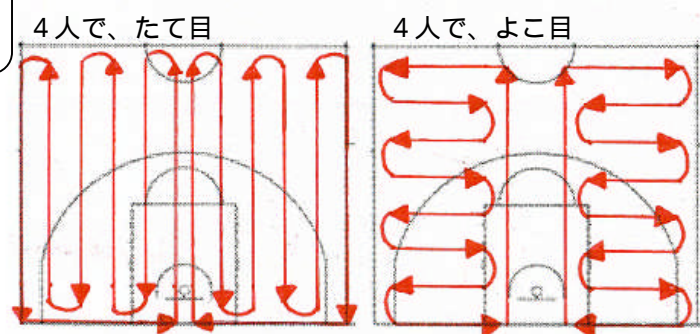
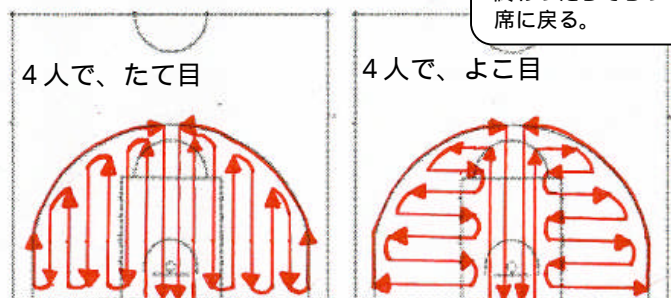
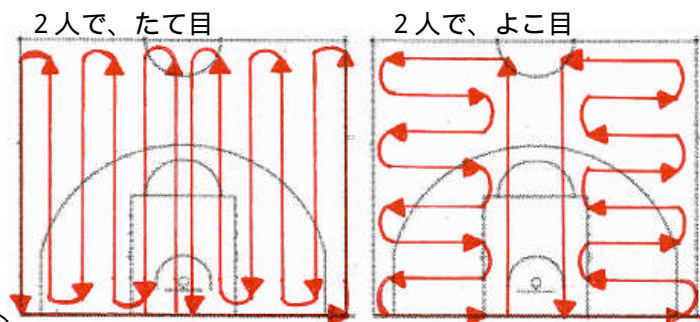
ゲーム中にプレイヤーが転倒したら、乾いた雑巾を持って、その地点が濡れていないか確認する。

ただし、プレイの妨げにならないように気をつける。必ず2人1組で行う。

【ハーフコートの場合】



【オールコートの場合】



ゴール下でそろって一礼。  
かけ足でモップがけ。  
終わったらそろって一礼。  
席に戻る。

## 2. 仕事内容〔5人制の場合〕 北海道ジュニア連盟として統一する内容（北海道ルール）

### スコアラー <スコアシート記入、交代とタイム・アウトの合図>

10分前までに、スコアを準備する。5分前までに、各コーチにサインを受ける。

スコアを記入する。（スコアシート記入要領については別紙で確認する）

スコアラーの記入するスコアが、すべての基準になるので、正確に記録していく。表示されている得点やファウルやタイム・アウト数がスコアシートと一致しているか確認しながら行う。アシスタントスコアラーと声を出しながら、確認を行うことが大切。

記入ミスは定規を使って二重線で訂正する。

ファウル等の理由で選手又はコーチが退場・失格になる場合には、ただちに合図器具を鳴らして審判に知らせる。

審判のシグナルやコール(ファウルなど)を理解したら、審判と目を合わせ、OKサインを出す。

わからないときには遠慮なく審判に尋ねる。

**交代及びタイム・アウトの合図器具を鳴らし、正確に合図を行う。(タイマーに委ねても良い)**

### アシスタントスコアラー <ファウル表示、ファウルブロックの管理、スコアラーの記入補助>

スコアラーの隣で、ゲームの状況を常に話し続け、スコアラーの記入の補助をする。

ファウルの表示は、

審判のコール 個人ファウルの表示(5秒間) チームファウルの表示 の順。

チームファウルが4つ目のとき、ボールがライブになったら、赤い表示をする。

### **サブアシスタント <ポゼション・アローの管理、ファウルブロックの管理>**

ポゼションの表示器具(ポゼション・アロー)の操作を行う。

ジャンプボールシチュエーション後のボールがライブになったとき、前半終了直後に操作する。

アシスタントスコアラーのタイミングに合わせ、ホームチーム側のファウルブロックを担当する。

チームファウルが4つ目のとき、ボールがライブになったら、赤い表示をする。

### タイマー <デジタイマー等による時間と得点の管理>

しっかり集中し、正確にゲーム・クロックの操作を行う。(審判の合図や笛の音に集中する)

手を挙げるとき(ボールがデッドのとき)は、肘と指先を伸ばしておく。

タイムインのタイミングで手を握ってから降ろす。

#### ①ゲーム・クロックが動き始めるのは、次の瞬間

(1)ジャンプボールでどちらかの選手がタップしたとき

(2)最後のフリースローで失敗し、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

(3)スロー・インの場合、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

#### ②ゲーム・クロックが止まるのは、次の瞬間

(1)ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき

(2)フィールド・ゴールを決められたチームがボールがライブになる前にタイム・アウトを請求しているとき

(3)第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間に、フィールド・ゴールが成功したとき

(4)各ピリオド、各延長時限の競技時間が終了したとき

タイム・アウトの時間を**ストップウォッチ**で計測する。50秒と60秒で合図器具で知らせる。

インタヴァルの時間を計測。次のタイミングで合図器具を鳴らしチーム・審判に時間を知らせる。

(1)第1ピリオドおよび第3ピリオドが始まる3分前と1分30秒前

(2)第2ピリオド、第4ピリオド、各延長時限が始まる30秒前

(3)各ピリオド、各延長時限の前のインタヴァルの計測が終わって各ピリオドが始まるとき



## ショット・クロック・オペレーター < 24秒計によるショット・クロックの管理 >

24秒は、リングにボールが触れるか通過したとき、新たにボールがコントロールされるときにリセットされる。

審判の笛によってゲームが止まるとき、24秒計はリセットではなく1度ストップする。

フリースローが行われるときは、24秒計を表示しない。その後、14秒か24秒かを判断する。

### 24秒計を動かし始めるのは、次のタイミング

(1)ボールがライブの状態、ボールをコントロールしていなかったチームが新たにボールをコントロールしたとき。

(2)スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

### 24秒にリセットされるのは、次のタイミング

(1)ショットによってリングに触れたボールが、ディフェンス側プレイヤーによって新たにコントロールされる時(フリースローも含む)

(2)バックコートでファウルが宣せられたとき

(3)バックコートで、ボールをコントロールしていないチームが原因でゲームが止まったとき

残り14秒以上で継続、残り13秒以下で14秒リセットされるのは、次のタイミング

(1)フロントコートでファウルが宣せられたとき

(2)フロントコートで、ボールをコントロールしていないチームが原因でゲームを止まったとき

### 14秒にリセットされるのは、次のタイミング

(1)ショットによってリングに触れたボールが、オフェンス側プレイヤーによって引き続きコントロールされる時(フリースローも含む)

## フロアキーパー < モップ・雑巾を使用し、コート进行管理 >

3ポイントラインの内側を板目に沿う方向でモップがけを行う。

タイム・アウトの間。(50秒間しかないので、速やかに行う)

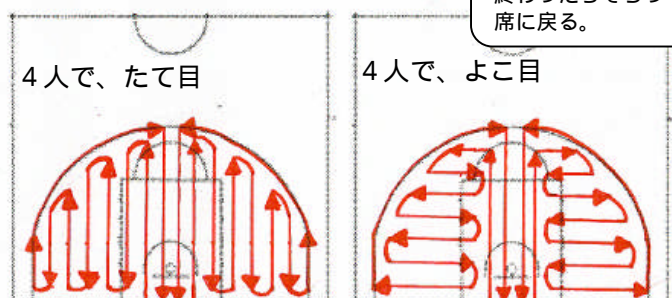
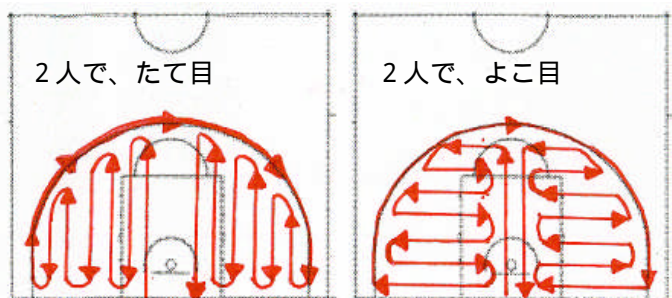
コート全体を板目に沿う方向でモップがけを行う。

第1・第3ピリオド開始1分30秒前、第1・第3ピリオド終了後の計4回

ゲーム中にプレイヤーが転倒したら、乾いた雑巾を持って、その地点が濡れていないか確認する。

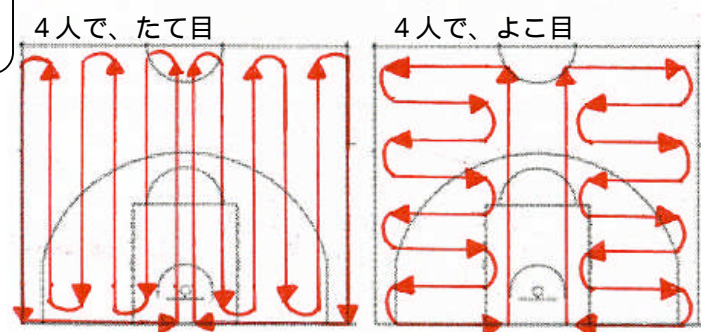
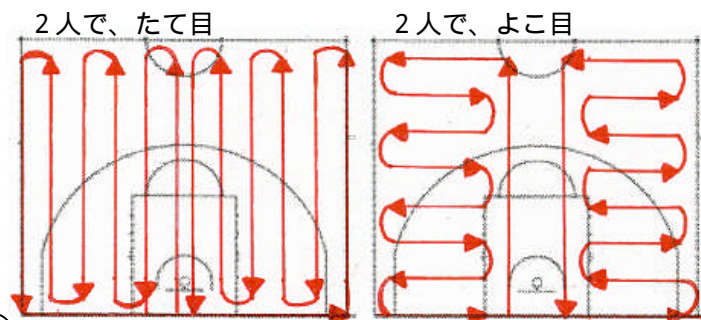
ただし、プレイの妨げにならないように気をつける。必ず2人1組で行う。

### 【ハーフコートの場合】



ゴール下でそろって一礼。  
かけ足でモップがけ。  
終わったらそろって一礼。  
席に戻る。

### 【オールコートの場合】



3. スコアシートについて

# OFFICIAL SCORE SHEET



チームA  
Team

〇〇〇中

チームB  
Team

△△△中

大会名 Competition	第46回北海道中学校バスケットボール大会				場所 Place	北海きたえるAコート					
Game No.	2016年8月3日				時間	9:00					
チームA Team A:	ランニング				各ピリオドの最後の得点にをつける。忘れがち...						
タイムアウト Time-outs	6	8	7		A	B	A	A	B	A	B
チームファウル Team Fouls	1P	2P	3P	4P	1	2	3	4	5	6	7
選手氏名 Name	使用しなかった欄は何も記入しない。				4	5	6	7	8	9	10
1	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	4	5	6	7	8	9	10
2	〇〇 〇〇 (CAP)	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	5	6	7	8	9	10	11
3	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	6	7	8	9	10	11	12
4	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	7	8	9	10	11	12	13
5	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	8	9	10	11	12	13	14
6	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	9	10	11	12	13	14	15
7	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	10	11	12	13	14	15	16
8	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	11	12	13	14	15	16	17
9	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	12	13	14	15	16	17	18
10	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	13	14	15	16	17	18	19
11	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	14	15	16	17	18	19	20
12	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	15	16	17	18	19	20	21
13	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	16	17	18	19	20	21	22
14	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	17	18	19	20	21	22	23
15	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇	18	19	20	21	22	23	24
コーチ Coach	サイン: Signature				19	20	21	22	23	24	25
A.コーチ A Coach	サイン: Signature				20	21	22	23	24	25	26
チームB Team B:	△△△中				21	22	23	24	25	26	27
タイムアウト Time-outs	3	5	7	8	22	23	24	25	26	27	28
チームファウル Team Fouls	1P	2P	3P	4P	23	24	25	26	27	28	29
選手氏名 Name of P	延長にならなかった場合も閉じる。延長1回につき1回のタイムアウト				24	25	26	27	28	29	30
1	△△ △△ (CAP)	△△ △△	△△ △△	△△ △△	25	26	27	28	29	30	31
2	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	26	27	28	29	30	31	32
3	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	27	28	29	30	31	32	33
4	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	28	29	30	31	32	33	34
5	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	29	30	31	32	33	34	35
6	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	30	31	32	33	34	35	36
7	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	31	32	33	34	35	36	37
8	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	32	33	34	35	36	37	38
9	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	33	34	35	36	37	38	39
10	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	34	35	36	37	38	39	40
11	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	35	36	37	38	39	40	41
12	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	36	37	38	39	40	41	42
13	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	37	38	39	40	41	42	43
14	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	38	39	40	41	42	43	44
15	△△ △△	△△ △△	△△ △△	△△ △△	39	40	41	42	43	44	45
コーチ Coach	サイン: Signature				40	41	42	43	44	45	46
A.コーチ A Coach	サイン: Signature				41	42	43	44	45	46	47
スコアラー: Scores	4番目				42	43	44	45	46	47	48
A.スコアラー: A	1番目				43	44	45	46	47	48	49
タイマー: Timer	2番目				44	45	46	47	48	49	50
24秒オペレーター	3番目				45	46	47	48	49	50	51
主審: Referee	6番目				46	47	48	49	50	51	52
副審: Umpire	5番目				47	48	49	50	51	52	53
T.O. チーム名: T.O. Team name	札幌市立◆◆中学校				48	49	50	51	52	53	54
スコア Scores	延長が行われない場合は、/を記入する。延長が行われた場合は、回数に関係なく得点をまとめて記入する。				49	50	51	52	53	54	55
最終スコア Final Score	A 60 - 56 B				50	51	52	53	54	55	56
勝者チーム Name of winning Team	〇〇〇中				51	52	53	54	55	56	57



(1) スコアシートの記入方法【正しく丁寧に記入しよう。(黒と赤の油性ボールペン、定規を使用する。)]

スコアシート上部(基本的に印刷されています)

シャープペンは使用しない。(書き換え防止の為)  
直線はすべて定規を使用する。

・チーム名 横書きで正式名称を記入

・大会名 正式名称で記入

(例)平成27年度 北海道中学校体育大会

第45回 北海道中学校バスケットボール大会

・Game No. 試合順を記入

・日付 西暦で、時間は24時間制で記入 (例)2016年 8月 3日 9:00

・場所 正式名称で記入

(例)北海きたえーるAコート

大会名 Competition	第46回北海道中学校バスケットボール大会			場所 Place	北海きたえーるAコート					
Game No.	No.1	日付	2016	年	8	月	3	日	時間	9 : 00
			Year		Month		Day		Time	

チーム・メンバー、ファウル等

・チーム名 正式名称で記入

・選手氏名 フルネームで正確に記入

・キャプテン 氏名の後に(CAP)と記入

・サイン欄 実際に指揮を執る人がサイン

(チームA、チームBの順)

・スタートの5人には×をつける。(×は黒、は赤で書く。)

・スタートの5人が出てきたら×印を確認して で囲む。

もし申し出と違っていたら直ちに審判に知らせる。

・タイム・アウトは、前半(1~2ピリオド)で2つ、後半

(3~4ピリオド)で3つと各延長時間は1つずつ取れる。

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。延長の欄にも引く。4ピリオドの最後の2分間には、1チームが

タイム・アウトを3回とることができなくなった。

第4ピリオドの最後の2分までに、チームに後半の最初のタイム・アウトが認められなかったときは、そ

のチームの後半の最初の枠(後半の左端の枠)に2本の二重線をひく。

チームA Team A:	○○○中			
タイムアウト Time-outs	6	8	7	
チームファウル Team Fouls	1P	3	4	2P
	3P	3	4	4P
選手氏名 Name of Players	No	Pl-in	ファウル Fouls	
1 ○○ ○○	4	○	P <sub>1</sub>	P
2 ○○ ○○ (CAP)	5	○		
3 ○○ ○○	6	○		
4 ○○ ○○	7	○	P	P <sub>2</sub> P
5 ○○ ○○	8	○	P	P <sub>1</sub> P <sub>1</sub>
6 ○○ ○○	9	×	P	
7 ○○ ○○	10	×		
8 ○○ ○○	11	×	U <sub>2</sub>	
9 ○○ ○○	12			
10 ○○ ○○	13			
11 ○○ ○○	14	×	P <sub>2</sub>	
12 ○○ ○○	15			
13 ○○ ○○	16			
14 ○○ ○○	17			
15 ○○ ○○	18			
コーチ Coach :	●● ○○	サイン : Signature	B <sub>2</sub>	B <sub>1</sub>
A.コーチ A Coach :	○○ ○○			

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)

・ファウルの種類により(P・T・C・B・U・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

C : コーチ自身のテクニカル・ファウル

B : コーチに記入されるテクニカル・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ング・ファウル

・フリースローが与えられるときには、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には後に小さく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で太い線で囲む。

・パーソナル・ファウルの累積によるものではない失格・退場については、枠内・外に関わらず“GD”を記入する。

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。

ランニング・スコア

A	B	A	B
	1	7	41
4	2	7	42
	3	9	43
7	4	9	44
	5		45
6	6	4	46
	7		47
4	8	6	48
7	9		49
7	10		50
	11	7	51
	12		52
6	13	8	53
7	14		54
	15	4	55
14	16		56
	17	4	57
6	18		58
	19		59
10	20	4	60
	21		61
11	22		62
4	23		63
	24		64
	25		65
4	26		66
	27		67
8	28		68
	29		69
8	30		70
	31		71
6	32		72
	33		73
14	34		74
	35		75
6	36		76
	37		77
6	38		78
	39		79
5	40		80

・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欄に記入し、得点合計のとなりの欄に得点したプレイヤーの番号を記入する。

・フィールド・ゴールが3ポイントのときは、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本の太い横線を引く。

・前半は、ランニング・スコア左側のチームが右側に攻めるので注意が必要。

・行を変えるときは、前の行との関係に注意する。

ランニング・スコアをスムーズに記入するために  
(例) Aチームの得点が60点で攻撃中であれば、ランニング・スコアのAチームの欄の62点目に筆記用具と定規を近づけておく。

・4ピリオド終了後に延長を行う場合には、各ピリオド終了と同様に処理する。(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本の太線を引く。

・使用しなかった欄の左から右下に斜線を引く。

ランニング・スコアの一番下の欄でゲームが終了した場合、隣の欄の左上から右下に斜線を引く。

(例) Aチームが40点でゲームが終了した場合、Aチームの41点～80点の欄の左上から右下に斜線を引く。

スコア（すべて黒で記入）

スコア Scores	第1ピリオド Period 1	A	14	-	15	B
	第2ピリオド Period 2	A	18	-	14	B
	第3ピリオド Period 3	A	12	-	12	B
	第4ピリオド Period 4	A	16	-	15	B
	延長 Extra Period	A	/	-	/	B
最終スコア Final Score		A	60	-	56	B
勝者チーム Name of winning Team		○○○中				

- ・ピリオドごとに点数を記入
- ・延長がなかった場合、延長欄に /（スラッシュ）を記入
- ・延長があった場合、回数に関わらずまとめて記入
- ・最終スコアを記入
- ・勝者チームを記入  
（“中”を必ず記入する）

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。
- ・ファウルの使用しなかった欄に横線を引く。（登録のない番号には引かない）
- ・記録がすんだらAスコアラー、タイマー、ショット・クロック、スコアラーの順にサインをする。  
5人制で行った場合、サブアシスタントはサインしない。
- ・審判控室へ行き、副審、主審の順にサインをもらう。
- ・主審のサインによって、テーブル・オフィシャルズと試合の関係は終了する。

(2) ルールの理解

交代やタイム・アウトが認められる時機は次のときに終わる。

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

合図は大きく長めに（2～3秒）する。

a タイム・アウト

- ・原則、審判の笛が鳴ったときには、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。

b 交代

- ・原則、審判の笛が鳴ったときに、どちらのチームも交代できる。
- ・タイム・アウトやインタヴァルの間に交代の申し出があった交代に対しては合図器具を鳴らさない。  
（ハーフ・タイム中は交代の申し出の必要はない）

c 次の場合、合図器具を鳴らして審判に知らせる。

- ・プレイヤーの5回目のファウル
- ・プレイヤーの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・パーソネルも含めた3回目のテクニカル・ファウル

d その他の緊急時

- ・ファウルをした選手の番号がはっきりしないとき
- ・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
- ・計時の関係でトラブルがあったとき

テーブル・オフィシャルズ 評価シート			
大会名		会場・コート	コート 第 試合
開催日	年 月 日	担当クルー	中学校 (男・女)
<評価の観点> 4...とても良い 3...良い 2...少し改善が必要 1...多くの改善が必要 (ブザーの仕事などを補助メンバーが行っている場合は、該当する業務欄に評価を記入する)			
スコアラー		評価	評価小計
・スコアシートの書き方が正確である。			
・交代及びタイムアウトの合図を正確に出すことができる。			
・ポジション・アローの向きを変えるタイミングが正確である。			
・ファウルをレポートした審判に対してOKサインを出している。			
・アシスタントスコアラーとのコミュニケーションが取れている。			
アシスタントスコアラー		評価	評価小計
・スコアラーとのコミュニケーションが取れている。			
・個人ファウルやチームファウルの提示が素早く正確である。			
タイマー		評価	評価小計
・ゲーム・クロックの止め忘れ、動かし忘れがない。			
・止める合図、動かし始める合図を忘れず且つ正しく行う。			
・インターヴァルやハーフタイムのブザーを忘れずに行う。			
24秒計オペレーター		評価	評価小計
・リセット及び継続のタイミングが正確である。			
・14秒リセットに対する理解が正確である。			
・止め忘れ、動かし忘れがなく、審判とのコミュニケーションが取れている。			
フロアキーパー		評価	評価小計
・床が汚れた際や、タイムアウト・インターヴァル中にタイミング良く行っている。			
・得点盤の得点の入れ替え、表示の交換などを遅れずに行っている。			
			評価総計
			60点満点
その他(業務の様子や特記事項)			
記入者			
所属			





## テーブル・オフィシャルズ 評価シート

大会名	全道 杯争奪大会	会場・コート	市立 中学校体育館 Aコート 第3試合
開催日	2014年10月30日	担当クルー	中学校 A (男)・女)
<評価の観点> 4...とても良い 3...良い 2...少し改善が必要 1...多くの改善が必要 (ブザーの仕事などを補助メンバーが行っている場合は、該当する業務欄に評価を記入する)			
スコアラー			評価
・スコアシートの書き方が正確である。			3
・交代及びタイムアウトの合図を正確に出すことができる。			3
・ポジション・アローの向きを変えるタイミングが正確である。			2
・ファウルをレポートした審判に対してOKサインを出している。			4
・アシスタントスコアラーとのコミュニケーションが取れている。			3
アシスタントスコアラー			評価
・スコアラーとのコミュニケーションが取れている。			3
・個人ファウルやチームファウルの提示が素早く正確である。			4
タイマー			評価
・ゲーム・クロックの止め忘れ、動かし忘れがない。			2
・止める合図、動かし始める合図を忘れず且つ正しく行う。			2
・インターヴァルやハーフタイムのブザーを忘れずに行う。			2
24秒計オペレーター			評価
・リセット及び継続のタイミングが正確である。			4
・14秒リセットに対する理解が正確である。			4
・止め忘れ、動かし忘れがなく、審判とのコミュニケーションが取れている。			4
フロアキーパー			評価
・床が汚れた際や、タイムアウト・インターヴァル中にタイミング良く行っている。			3
・得点盤の得点の入れ替え、表示の交換などを遅れずに行っている。			3
			評価小計
			60点満点
			評価総計
			46

### その他(業務の様子や今後に向けての改善点、特記事項)

- ・みんなで声を出し合いながらそれぞれの仕事に取り組んでいた。
- ・24秒オペレーターの生徒が素晴らしい仕事ぶりを見せていた反面、タイマーの生徒の集中力の無さが目立った。
- ・もっと声を出し合い、お互いの仕事を補助していくと集中が続くと思う。

記入者

所属

中学校(委員会)



北海道ジュニアバスケットボール連盟  
HOKKAIDO JUNIOR BASKETBALL LEAGUE