

# ① 試合前と試合中にやること

★1・3クォーターは赤ボールペン、2・4クォーターは濃い色(黒または青ボールペン)を使いましょう。  
★直線を引く時は定規を使いましょう。出場時間(ノ), チームファウル(X)、ランニングスコア(ノ)は使わなくても問題ありません。

大会名	〇〇〇大会		日付	2021年 10月 30日		時間	9:00	
スコア	チームA		会場	〇〇〇体育館		Game No.	A-1	
Score	14 - 2 18 - 9 - - (延長)		試合名・会場・日付・コート名・何試合目を濃い色(黒または青ボールペン)で書く。					
チームA:	TeamA 〇〇〇ミニ (白)		タイムアウト	① ② ③ ④ OT		ランニング		
No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時間	ファウル	チーム ファウル	スコア	
1	6 1 6	〇〇 〇〇	4	ノ	P	10	2	2 4
2	〇 〇	〇〇 〇〇	5	ノ		10	8	8
3	〇 〇	〇〇 〇〇	6	ノ	P P P P	10	4	4
4	〇 〇	〇〇 〇〇	7	ノ	P <sub>1</sub> F	6	6	6
5	〇 〇	〇〇 〇〇	8	ノ	P <sub>2</sub> F	7	7	8
6	〇 〇	〇〇 〇〇	9	ノ		6	6	6
7	〇 〇	〇〇 〇〇	10	ノ		7	7	8
8	〇 〇	〇〇 〇〇	11	ノ		6	6	6
9	〇 〇	〇〇 〇〇	12	ノ		6	6	6
10	〇 〇	〇〇 〇〇	13	ノ		6	6	6
11	〇 〇	〇〇 〇〇	14	ノ		6	6	6
12	〇 〇	〇〇 〇〇	15	ノ		6	6	6
13	〇 〇	〇〇 〇〇				7	7	8
14	〇 〇	〇〇 〇〇				7	7	8
15	〇 〇	〇〇 〇〇				7	7	8
コーチ:	〇 〇 〇	〇 〇 〇				7	7	8
A. コーチ:	〇 〇 〇	〇 〇 〇				7	7	8

チーム	Team 〇〇〇MBC (青)		タイムアウト	① ② ③ ④		チーム ファウル	スコア	
No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時間	ファウル	チーム ファウル	スコア	
1	〇 〇	〇〇 〇〇	4	ノ	P <sub>2</sub> P	11	11	11
2	〇 〇	〇〇 〇〇	5	ノ	T <sub>1</sub> U <sub>2</sub> GD	11	11	11
3	〇 〇	〇〇 〇〇	6	ノ		11	11	11
4	〇 〇	〇〇 〇〇	7	ノ	P P	11	11	11
5	〇 〇	〇〇 〇〇	8	ノ	P <sub>1</sub>	11	11	11
6	〇 〇	〇〇 〇〇	9	ノ	P <sub>1</sub>	11	11	11
7	〇 〇	〇〇 〇〇	10	ノ	T <sub>1</sub>	11	11	11
8	〇 〇	〇〇 〇〇	11	ノ	P	11	11	11
9	〇 〇	〇〇 〇〇	12	ノ		11	11	11
10	〇 〇	〇〇 〇〇	13	ノ		11	11	11
11	〇 〇	〇〇 〇〇	14	ノ		11	11	11
12	〇 〇	〇〇 〇〇	15	ノ		11	11	11
13	〇 〇	〇〇 〇〇				11	11	11
14	〇 〇	〇〇 〇〇				11	11	11
15	〇 〇	〇〇 〇〇				11	11	11
コーチ:	〇 〇 〇	〇 〇 〇				11	11	11
A. コーチ:	〇 〇 〇	〇 〇 〇				11	11	11

**出場選手の登録**

JBAライセンスナンバー下3ケタ

各クォーターのはじめに出た人。

途中(トチリ)から交代で出た人。

15人未満の場合は、出場時間までの空白に線を引き、そこから斜めに下まで線を引く。

**ファウルの書き方**

フリースローがあたえられるファウルは、記号の後に小さくフリースローの数(1または2)を書く。

プレーヤーのファウル

- パーソナルファウル=P (フリースローがあたえられるファウルは、記号の後に小さくフリースローの数(1または2)を書く。)
- テクニカルファウル=T<sub>1</sub>
- アンスポーツマンライクファウル=U<sub>2</sub>
- ディスクォリファイングファウル=D<sub>2</sub> (ショットが成功した時はD<sub>1</sub>)

第2クォーターが終了したら、使用した枠(ノ)を濃い色(黒/青)ではっきりとした線でかこむ。

経過時間(分)を、そのクォーターの色で記入する。(例)2:44→4(6-2=4)

フリースローの点数には、ぬりつぶした小さい丸(ノ)を書く。

自チームのバスケットに入れた時は、▲を記入する。

間違った時は、2本の横線を引いて、周囲の余白に記入する。

クォーターの終わりは、点数を○で囲み、下にはっきりとした1本線を引く。

個人ファウル1回ごとに大きな×印を記入する。

OT(オーバータイム)は、4Qのチームファウル数に続けて記入する。

コーチのファウルはチームファウルに数えない。

- コーチ自身のテクニカルファウル=C<sub>1</sub>
- ベンチのテクニカルファウル=B<sub>1</sub>
- ディスクォリファイングファウル=D<sub>2</sub> (ショットが成功した時はD<sub>1</sub>)
- マンツーマンペナルティ=M<sub>1</sub>

印刷されていない場合は、コーチに手書きでサインをもらう。

**得点したときには**

得点した人の番号を記入し、合計点の枠になための線を引く。

## ② 試合終了後にやること

大会名	〇〇〇大会		日付	2021年 10月 30日		時間	9:00	
スコア	チームA		会場	〇〇〇体育館		Game No.	A-1	
Score	62		チームB	37		アンパイア	〇〇〇 〇〇〇	
	14	—	2	ルーチーフ	〇〇〇 〇〇〇		〇〇〇 〇〇〇	
	18	—	9	スクアラー	〇〇〇 〇〇〇		タイマー	
	19	—	12	スコアラー	〇〇〇 〇〇〇		ショットクロックオペレーター	
	11	—	14		〇〇〇 〇〇〇		〇〇〇 〇〇〇	
	(延長)							

チームA:	タイムアウト	ランニングスコア
TeamA (白)	① ②	A B A B
No. ライ	場時限	1 2 3 4 5
1 6	1	1 1
2 〇 〇 〇	2	2 2 4
3 〇 〇 〇	3	8 8 8
4 〇 〇 〇	4	10 4 4
5 〇 〇 〇	5	5 5 8
6 〇 〇 〇	6	6 6 6
7 〇 〇 〇	7	7 7 8
8 〇 〇 〇	8	6 8 8
9 〇 〇 〇	9	9 8 8
10 〇 〇 〇	10	8 10 10
11 〇 〇 〇	11	11 5 5
12 〇 〇 〇	12	4 51 51
13	13	52 52
14	14	53
15	15	54
コーチ: 〇 〇 〇		55
A. コーチ: 〇 〇 〇		56
		57 57
		7 58 58
		59 59
		4 60 60
		61 61
		7 62 62
		63 63
		64 64
		65 65
		66 66
		67 67
		68 68
		69 69
		109 109
		110 110
		71 71
		72 72
		73 73
		74 74
		75 75
		76 76
		77 77
		78 78
		79 79
		118 118
		120 120
コーチ: 〇 〇 〇		
A. コーチ: 〇 〇 〇		
		勝利チーム
		〇〇ミニ
		試合終了時間
		9:55

延長の欄(ウ)は、行わなかった時は斜線を引く。

★最初にやること  
クォーターごとの得点を確認し、合計得点を記入する。

最後に、アンパイア→クルーチーフの順番に見せて、濃い色(黒または青ボールペン)でサインをもらう。

スコアラーの記入が終わったら、4人のテーブルオフィシャルズがサイン欄(ウ)にそれぞれスコアシートに濃い色(黒または青ボールペン)でサインをする。サインする順番はありません。

最初にやることは点数が正しいか確認すること

試合が終わったら

選手登録のない枠(ウ)には線を引かない。

タイムアウトは各クォーターの終わりに、使わなかった枠(ウ)に2本の横線を引く。

使用した枠(ウ)を濃い色(黒/青)ではっきりとした線でかこむ。

チームファウルは各クォーターの終わりに、使わなかった枠(ウ)に2本の縦線を引く。

使わなかった枠(ウ)に1本の横線を引く。

ランニングスコアの列で使わなかった枠(ウ)にななめの線を引く。(左上から右下に)

最後の点数と番号の枠(ウ)の下に、はっきりとした2本線を引く。(ていねいに、見やすい線を引く)

使っていない箇所(カ)にはななめの線は引かない。

勝利チームと試合終了時刻を記入する。

# テーブルオフィシャルズマニュアル

茨城県U12カテゴリー  
2021.10.22 (改訂版)

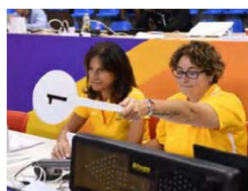
## ●アシスタントスコアラー

スコアラーのサポートをしましょう。

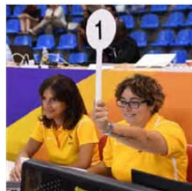
1. メンバー登録の時には、大きな声で番号をスコアラーに伝えます。(立つ必要はありません。)
2. 得点者と得点を声に出し、得点板の得点を確認してスコアラーに伝えます。  
(例) 白4番。2点。カウント。23対34。
3. ファウルを表示します。  
審判からファウルしたプレイヤーのコールを見ながら声に出し確認します。  
その後、すぐにスコアラーから回数を伝えてもらい、「チームファウル」と「プレイヤーファウル(個人ファウル)」の数を声を出しながら表示します。  
(例) 白4番。個人2個目。チーム3個目。

【個人ファウルの上げ方】 ①～③の順番に5秒ずつしっかり止めて見せましょう。

①両ベンチに見せる



②観客・プレイヤー・審判に見せる



③両ベンチに見せる



【チームファウルの積み方】

プレイヤーのファウルのたびに、チームファウルを積み上げます。

チームファウルが4回目になったとき「4」を積み上げたあと、審判が次の動作をしたとき、すぐに赤い筒をかぶせる。

- ①スローインをするプレイヤーにボールを渡したとき。
- ②フリースローをするプレイヤーにボールを渡したとき。

★チームファウルは「5」まで積み上げます。

## 4. 注意点

- ①個人ファウルとチームファウルの表示は、審判の伝達が終わってからプレイヤーにボールを渡す前までです。
- ②ベンチからの「タイムアウト」「交代」などの申し出に注意し、請求があったらすみやかにスコアラーに知らせます。
- ③第2Qが終了したらすみやかに、積みあがったチームファウルを下げ、得点板の点数表示の変更を指示しましょう。

# テーブルオフィシャルズマニュアル

茨城県U12カテゴリー  
2021.10.22（改訂版）

## ●ショットクロックオペレーター

1. 各クォーターの始まりはショットクロックは「24」と表示しましょう。
2. 次のとき、24秒計を「スタート」と声を出しながら動かします。
  - ①ジャンプボール後、コート上のプレーヤーがコントロールしたとき。
  - ②リングにふれたボールを、コート上のプレーヤーがコントロールしたとき。

★コントロールは、ボールをつかんだり、キャッチしたり、ドリブルする等のことを言います。

  - ③スローインのとき、コート上のプレーヤーにふれたとき。

★ディフェンス、オフェンスのプレーヤーは区別されません。
3. 次のとき、ショットクロックは止めますがリセットはしません。（残りの秒数は表示する）

次のことが起こった結果、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のボールが与えられるときは24秒計を止めますがリセットしません。（24秒計を止めたとき24秒に戻さず、残りの秒数からスタートします）
---

  - ①ボールがアウトオブバウンズになったとき。

★アウト・オブ・バウンズとはコートのライン、外側の床にボールが触れたときのバイオレーションのことを言います。

  - ②ジャンプボールシチュエーションになったとき。
  - ③コントロールしているチームのプレーヤーが怪我で審判が止めたとき。
  - ④コントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき。
4. 次のとき、ショットクロックを止めて24秒にリセットします。（秒数は表示はしない）
  - ①ボールがバスケットに入ったとき。
  - ②ボールがバスケットのリングにふれ、相手チームがコントロールしたとき。
  - ③ファウル、ヴァイオレーションのとき。

★アウト・オブ・バウンズ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た時をのぞく

  - ④ジャンプボールシチュエーションで、それまでコントロールしていないチームに与えられるとき。
  - ⑤フリースローを行うとき。
5. 次のときは、ショットクロックを14秒にリセットします。
  - ①ボールがリングにふれたあと、それまでのオフェンスがリバウンドを取ったとき。※フリースローの時も
  - ②リバウンドでディフェンスのタップでアウトオブバウンズになり、オフェンスがスローインするとき。
  - ③リバウンドでオルタネイティング・ポゼッション・ルールによりポゼッション・アローの向きでオフェンスがスローインするとき。

# テーブルオフィシャルズマニュアル

茨城県U12カテゴリー  
2021.10.22（改訂版）

## ●ショットクロックオペレーター

### 6. 注意点

- ①もっているボールをたたき落されたり、パスしたボールが相手チームにふれたりしても、相手チームのプレーヤーがボールをコントロールするまでは、チームとしてのボールのコントロールは終わりません。（24秒計は止めません。）
- ②ボールがシューターの手からはなれてリングにふれなかったときは、バックボードにふれても24秒は終わりません。
- ③リバウンド、ルーズボールの争い中は計り直すこと、計り始めることはありません。
- ④残り時間が14秒より少ないときは、新たに24秒は計らないので24秒計の電源をOFFにします。

### 7. その他


- ①素早く操作できるよう、指は常にスタート/ストップ/リセットボタンの近くに置きましょう。
  - ②24秒計を動かすときは「スタート」、止めるときは「ストップ」と表示板を見て、声を出しながら操作しましょう。
  - ③審判が笛を鳴らしたときは、まずはストップボタンを押して止めましょう。（習慣化する）
- ストップした後は、審判のシグナル(ジェスチャー)を確認して、リセットか継続かを判断しましょう。






# テーブルオフィシャルズマニュアル

茨城県U12カテゴリー  
2021.11.1 (改訂版)

## ●スコアラー

1. コーチ氏名が記載されていない場合は、試合開始3分前までにコーチのサインをもらいます。
2. 1分前のブザーが鳴ったら、メンバー登録を受け付けます。  
第2Q、第4Qは前のクォーター終了後、すぐにメンバー登録を受け付けます。
3. スコアシート記入法にしたがってスコアシートに記入します。(別紙)  
審判からファウルの伝達があったときは、審判と目を合わせて(アイ・コンタクトをとって)   
ファウルをした人の番号がわかったら、確認の合図(OKサイン/サムアップ)を出しましょう。
4. 次のことをブザーを1回(2秒間)鳴らしてスコアラーの合図で審判に知らせます。  
(声で伝える必要はありません)★ブザーはスコアラーが鳴らします。

①タイムアウト     
両手でTの形にする。  
片手は一本指で。  
請求のあったチームのベンチを開いた手で知らせる。

②選手交代     
両手でXの形に  
します。  
請求のあったチームのベンチを開いた手で知らせる。

### ③個人の5回目のファウル

5. スローインの方向(チーム)を示す矢印(オルタネイティング・ポゼッション・アロー)をあつかいます。
    - ・試合開始時はジャンプボールのあと、どちらかのチームがコート内でボールをコントロールしたら、その相手チームが攻撃する方向に矢印を表示します。

※ジャンプボールをする前は、矢印の向きは表示せずに、矢印に手をかけて待ちます。

    - ・ポゼッション・アローの向きは、ジャンプボールが宣せられた後スローインが終わったときに、すみやかに変えます。
  - ①スローインされたボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき。
  - ②スローインをするチームにバイオレーションがあったとき
  - ③スローインされたボールがリングとバックボードの間にはさまったり、のったままになったとき
- ★第2Qが終了したときは、審判の確認のもと、すみやかにアローの向きを変えましょう。

# テーブルオフィシャルズマニュアル

茨城県U12カテゴリー  
2021.11.1（改訂版）

## ●スコアラー

### 6. タイムアウトについて

各クォーターと延長時間に1回ずつ、45秒間のタイムアウトをとることができます。

次のとき、タイムアウトがみとめられます。

- ① 審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき。
- ② 相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき
- ③ 最後のフリースローが成功したとき（両チームとも）

★スローイン、フリースローのボールが審判からプレイヤーに渡されたときやフィールド・ゴール後、エンドラインでプレイヤーが持ったときは認められません。

### 7. 交代について

第4クォーターと延長時間ではどちらのチームも交代ができます。

次のとき、交代がみとめられます。

- ① タイムアウトがあったとき。
- ② 審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき。
- ③ ファウルの後は審判がテーブルオフィシャルに伝達を終えたとき。
- ④ 最後のフリースローが成功したとき。

★スローイン、フリースローのボールが審判からプレイヤーに渡されたときは認められません。

### 6. 注意点

- ① 個人ファウルとチームファウルの数をすみやかにアシスタントスコアラーに知らせます。
- ② ファウルとタイムアウトや交代が同時の時は、審判がファウルを伝え終わってからタイムアウトや交代の合図をします。

# テーブルオフィシャルズマニュアル

茨城県U12カテゴリー  
2021.10.22 (改訂版)

## ●タイマー

1. ゲームの開始と後半(3Q)の開始3分前と1分前をブザーを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(時計)を使って、競技の時間、インターバル、ハーフタイムを計り、ストップ・ウォッチを使ってタイムアウトの時間を計ります。
3. 次の瞬間にゲームクロック(時計)を「スタート」と声を出しながら動かします。
  - 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、コートの中にいるプレーヤーがボールにふれたとき。
  - ③スローインの場合、コートの中にいるプレーヤーがボールにふれたとき。

●どんなときもタイマーを動かし始めるのは、だれかがコート内でボールにふれた時です。  
スロー・インを投げた瞬間や、床にバウンドした瞬間ではありませんので注意しましょう。
4. 次の瞬間にゲームクロック(時計)を「ストップ」と声を出しながら止めます。
  - ①各時限(クォーター)が終わったとき。
  - ②審判が笛を吹いたとき。
  - ③タイムアウトを請求した相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき

●24秒のブザーが鳴ってもゲームクロック(時計)は止めないで、審判の合図があったら止めます。
5. その他
  - ①タイムアウトは審判が合図をしてから計り始め、35秒経過と45秒経過したときブザーを鳴らして審判に知らせます。
  - ②インターバルは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。
  - ③ゲームクロック(時計)を動かすと同時に、上げていた手のひらを握って下ろします。また、止めると同時に、手のひらを開いて頭上に上げます。

ゲームクロックを  
動かし始めるときは  
手のひらを握って  
下ろします。



ゲームクロックを  
止めるとき(止めておく  
ときは)手を開き、  
頭上に上げます。

