

**ミニバスケットボール  
TOマニュアル**

# 1. スコアラーの役割

スコアラーの役割は大きく分けて次の3つです。

1. スコアシートの記入
2. 審判への合図
3. ポゼション・アローの表示

## 〈1. スコアシートの記入〉

スコアラーはスコアシートの記入法に従ってスコアシートをつける。

### 【ゲーム開始前】

- (1) 試合名, 会場, 日時を記入する。
- (2) 両チームのチーム名とユニフォームの色をA・B欄に記入する。  
(※ プログラムで前に書かれているチームをチームA、相手チームをチームBとする。)
- (3) 両チームのプレイヤーと交代要員の氏名とユニフォームの番号を選手氏名欄に記入する。
- (4) 各チームの枠の下のコーチの欄に、それぞれのコーチの氏名を記入する。

### 【ゲーム中】

- (1) 出場時限
  - 各クォーターの開始前に、出場する5人のプレイヤーの欄に斜線/を引く。
  - クォーターの途中から交代して出場したプレイヤーには反対の斜線\を引く。
- (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記入する。
    - パーソナル・ファウル：P (※ フリースローが与えられる場合はP'と記入)
    - アンスポーツマンライク・ファウル：U
    - テクニカル・ファウル：T

- ② コーチのファウル
- ・ テクニカル・ファウル：T
  - ・ ディスクォリファイング・ファウル：D
- ③ 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表記する。
- 例) 第1クォーターの場合：P<sub>1</sub> P'<sub>1</sub>  
第2クォーターの場合：P<sub>2</sub> U<sub>2</sub> T<sub>2</sub>
- (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枠にXを記入して数字を消していく。  
(※ 延長时限は4クォーターの続きとなる。)  
(※ コーチに記録されるファウルはチーム・ファウルには含まれない。)
- (4) タイム・アウト
- ・ タイム・アウトの記録は当てはまる枠にXを記入する。
- (5) ランニング・スコア
- ① フィールド・ゴール(2点)で得点があった場合
- ・ 得点したチームのランニング・スコア欄の数字を/で消し、となりの枠に得点をしたプレイヤーの番号を記入する。  
(※ 誤って自チームのバスケットにゴールした場合は、相手チームのランニング・スコア欄の数字を/で消し、となりの枠に▲を記入する。)
- ② フリースロー(1点)で得点があった場合
- ・ 得点したチームのランニング・スコア欄の数字を●でぬり、となりの枠に得点をしたプレイヤーの番号を記入する。
- ③ 各クォーター、各延長时限の終わりに各チームの最後の得点を○で囲み、最後の得点と得点したプレイヤーの番号の下に1本のはっきりとした横線を引く。

### 【ゲーム終了後】

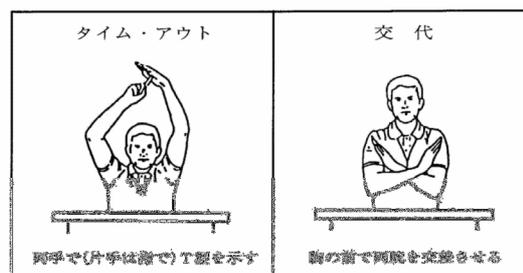
- (1) タイム・アウトの欄の使用しなかった枠に、はっきりとした線を横に引く。
- (2) プレイヤーとコーチのファウルの残った枠に、はっきりとした線を横に引く。

- (3) ランニング・スコアの欄
- 各チームの合計得点を○で囲み、最後の得点と得点をしたプレイヤーの番号の下に2本のはっきりとした横線を引く。
  - 各チームの使用しないランニング・スコアの列の枠を左上から右下に向かって線を引く。
- (4) 両チームの各クォーターの得点、最終得点とチーム名をゲーム結果の欄に記入する。  
(※ 延長時間が何回行われても、延長のところにまとめて合計を記入する。)
- (5) スコアシートの記録がすべて記入できたら、アシスタント・スコアラールとタイマー、次に30秒オペレーターとスコアラールがサインし、最後に副審と主審の順にスコアシートにサインする。

## 〈2. 審判への合図〉

- (1) 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。
- (2) スコアラールは次のことを合図して（ブザーを大きく1回鳴らす）審判に知らせる。
- 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4回目のチーム・ファウル
  - ③ タイム・アウト
  - ④ タイム・アウトのときの交代
- ※ 審判からT.O.にファウルなどの伝達がある場合は、それを受けた後に合図を行う。
- ※ ファウル、タイム・アウト、交代の合図が重なった場合は、上の①～④の順に合図をして審判に知らせる。

スコアラールの合図



★ タイム・アウトについて

1チームは各ハーフ、各延長時限に1回ずつ1分間のタイム・アウトを取ることができる。

① タイム・アウトが認められる時機は次の通りである。

- ・ ファウル、ヴァイオレイション、ヘルド・ボールが起こったとき
- ・ その他の理由で審判が笛を鳴らして時計を止めたとき
- ・ タイム・アウトを申し出たチームの相手チームのフィールド・ゴールが成功したとき

② 次のときにはタイム・アウトは認められず次の機会まで待たなければならない。

- ・ 審判がフリースロー・シューターにボールを与えたとき
- ・ 審判がスロー・インするプレイヤーにボールを与えたとき
- ・ ヴァイオレイションのあとバック・コートのアウトからスロー・インが行われるときは、スロー・インするプレイヤーがスロー・インの場所でボールを持ったとき

★ フリースロー・シューターの交代について

第4クォーター、延長時限でのフリースローの前にタイム・アウトがあったとき、特例としてフリースロー・シューターは、最後のフリースローが成功した場合のみ、交代が認められる。

最後のフリースローが成功しなかった場合は、次のタイム・アウトがあるまで交代できない。

### 〈3. ポゼッション・アローの表示〉

スコアラーは次の通りにポゼッション・アローを表示する。

- (1) 第1クォーターを始めるジャンプ・ボールでどちらかのチームがタップされたボールを保持したら、その相手チームが攻撃する方向に向けてポゼッション・アローを表示する。
- (2) そのあと、ジャンプ・ボールが宣せられたあとスロー・インでゲームが再開されるたびに、スロー・インが終わったらポゼッション・アローを逆の方向に向ける。
- (3) 第2, 第3, 第4クォーター、各延長時限を始めるときにもオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インで始められるので、スロー・インが終わったらポゼッション・アローを逆の方向に向ける。

★ オルタネイティング・ポゼション・ルールの注意点

- ① オルタネイティング・ポゼション・ルールのスロー・インで、スロー・インのボールを与えられたチームがそのスロー・インが終わる前にヴァイオレイションが宣せられた場合
  - オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インの権利は取り消され、ポゼション・アローの向きは変えられる。  
ゲームは、ヴァイオレイションの罰則による相手チームからのスロー・インで再開される。
- ② オルタネイティング・ポゼション・ルールのスロー・インで、スロー・インが終わらないうちにどちらかのチームにファウルが宣せられた場合
  - ゲームはそのファウルの罰則を適用し再開される。  
オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インは終わっていないので、ポゼション・アローの向きは変えられない。

## 2. アシスタント・スコアラーの役割

アシスタント・スコアラーの仕事は次の2つです。

1. スコアラーへの協力
2. ファウルの回数の表示

### 〈1. スコアラーへの協力〉

- (1) 各クォーターを開始する前に、出場する5人のプレイヤーの番号を声に出して確認し、スコアシートの出場時限の欄への記入に協力する。
- (2) ゲーム中、プレイヤーにファウルが宣せられるたびに、そのプレイヤー・ファウルが何回目のファウルであるか、そのチームのそのクォーターでの何回目のプレイヤー・ファウルであるかを声に出して確認する。
- (3) アシスタント・スコアラー用の記録用紙が用意されている場合は、その記入も行う。  
  
★ ポゼション・アローの扱いについては、スコアラーが担当することになっているが、アシスタント・スコアラーが担当してもよい。

### 〈2. ファウルの回数の表示〉

- (1) プレイヤーにファウルが宣せられるたびにスコアラーから連絡を受け、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がよく分かるように（5秒程度）標識で示す。
- (2) チーム・ファウルの回数を表示する。
- (3) 1チームに各ピリオド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・ペナルティーの表示器具をオフィシャルズ・テーブルのそのチームの近いほうの端に立てて示す。

### 3. タイマーの役割

タイマーはゲーム・クロックを操作し、競技時間、インタヴァル、タイム・アウトの時間をはかり、それぞれの終了を合図器具を鳴らして審判と周囲に知らせます。

#### (1) インタヴァル

- ・ ゲームの前半と後半のそれぞれ開始3分前と1分前を、合図器具を鳴らして審判と周囲に伝える。
- ・ 第1, 3クォーターが終了してからのクォーター・タイム（1分間）をはかる。
- ・ 第2クォーターが終了してからのハーフ・タイム（5分間）をはかる。
- ・ 延長時限を行う場合は、各延長時限の前のインタヴァル（2分間）をはかる。

#### (2) 競技時間

##### ① ゲーム・クロックを動かし始める瞬間

- ・ 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
- ・ フリースローが不成功でゲームが続けられる場合…ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき
- ・ 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

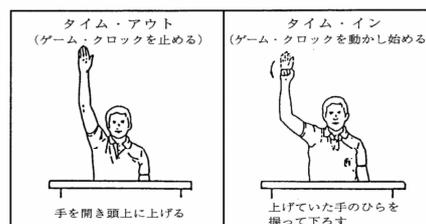
##### ② ゲーム・クロックを止める瞬間

- ・ 各時限が終了したとき
- ・ ファウル、ヴァイオレイション、ヘルド・ボールが起こったとき
- ・ そのほかの理由で審判が笛を鳴らしたとき
- ・ あらかじめタイム・アウトを請求しているチームの相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき

##### ③ タイマーは、ゲーム・クロックの操作と同時に次の動作を行う。

- ・ ゲーム・クロックを止めたとき…その瞬間に手を開いて頭上に上げる。
- ・ ゲーム・クロックを動かすとき…動かし始める瞬間に、上げていた手のひらを握って下ろす。

タイマーの合図



(3) タイム・アウト

- ① 審判が笛を鳴らしてタイム・アウトの合図を示しタイム・アウトを宣したときから1分間をはかり始める。
- ② 審判がタイム・アウトを宣してから50秒が経過したとき、合図器具を鳴らして審判に知らせる。
- ③ 審判がタイム・アウトを宣してから1分が経過したとき、もう一度、合図器具を鳴らして審判に知らせる。

(※ タイム・アウトはタイム・アウト用のストップ・ウォッチを操作してはかる。)

## 4. 30秒オペレーターの役割

30秒オペレーターは、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合図をします。

(1) 30秒をはかり始める瞬間

- ・ どちらかのチームがコート内でボールを保持したとき

(2) 30秒が終わる瞬間

- ・ 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
- ・ 相手チームがボールを保持したとき
- ・ ファウル、ヴァイオレーションの時。
- ・ 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秒が継続される時(30秒をリセットしない)

次のことが起こった結果、それまでボールを保持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、30秒を止めるが、リセットしない。

- ・ ボールがアウト・オブ・バウンズとなった時。
- ・ ボールを保持しているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めた時。
- ・ シャンプボールシュチュエーションになった時・
- ・ ダブルファウルが宣せられた時。

★ 黄色と赤色の小旗を使って30秒の経過を表示する場合

- ・ 15～24秒…黄色で表示
- ・ 25～30秒…赤色で表示

★ ボールの保持について

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、チームとしてのボールの保持は終わらない。相手チームが保持するまでは自チームの保持が続いており、30秒は継続してはか  
られる。

・試合名、会場、日時を記入する。

・両チームの各クォーターの得点を記入する。延長時間は何回行われても、延長のところにまとめて合計を記入する。  
・両チームの最終得点を記入する。

・スコアシートの記録がすべて記入できたら、アシスタント・スコアラールとタイマー、次に30秒オペレーターとスコアラールがサインし、最後に副審と主審の順にスコアシートにサインする。

試合名 **小学生総体**

チームA				
<b>赤城</b>	6	16		
	6	18		
	9	12		
合計	<b>33</b>			
	12	12		

チームB				
<b>妙義</b>				
合計	<b>58</b>			

副審	<b>橋本 秀樹</b>	A・スコアラール	<b>清水 優斗</b>
スコアラール	<b>豊田 健介</b>	タイムキーパー	<b>横山 一輝</b>
	<b>純一</b>	30秒オペレーター	<b>宮本 哲太</b>

・チーム名とユニフォームの色を記入する。

・タイム・アウトの記録は該当する枠に×を記入する。  
・使用しなかった枠は、はっきりとした線を横に引く。

チーム		タイム・アウト					
A(白)		<b>赤城</b>					
		前	後	延	延		
		×	×				
選手		ファウル					
		④	1	2	3	4	5
1	茂木さやか	4					P'4
2	石井 杏奈	5					
3	加藤 美穂	6					P1
4	岡村 弥生	7					P2
5	山田なつき	8					P1 P'1 P4
6	橋本 恵理	9					
7	山口 桃花	10					P3
8	吉田 彩華	11					
9	大島 由紀	12					
10	小林 早紀	13					P'1
11							
12							
13							
14							
15							
コーチ:		<b>富田 祥子</b>					

・各クォーターに出場する5人のプレイヤーの欄にはっきりとした斜線(/)を引く。  
・クォーターの途中から交代して出場し

・コーチの氏名を記入する。

チーム		タイム・アウト									
B(青)		<b>妙義</b>									
		前	後	延	延						
			×								
選手氏名		No.	ファウル								
			①	②	③	④	1	2	3	4	5
1	秋山あさみ	4									P3
											P1 P4
											P'3 P4
											P3 P'4 P'4
											P2
											P1 P1
											P'1
11	五十嵐 彩	14									
12	前原ちあき	15									
13	木村 愛理	16									
14											
15											
コーチ:		<b>中野 大介</b>									

・それぞれのチームにプレイヤー・ファウルがあるたびに、そのクォーターの枠に×を記入して数字を消していく。  
※コーチに記録されるファウルは、チーム・ファウルには含まれない。

### ランニング・スコア

チーム		A		B		A		B		A		B	
ファウル		1	1			41	41			81	81		
		8	2	2	▲	42	42	5		82	82		
1Q 2Q		3	3			43	43			83	83		
		8	4	4	9	44	44	5		84	84		
			5	5		45	45			85	85		
		5	8	8	5	46	46	8		86	86		
			7	7		47	47			87	87		
		4	8	8	5	48	48	8		88	88		
3Q 4Q			9	9		49	49			89	89		
		6	10	10	5	50	50	7		90	90		
		2				51	●	7		91	91		
		3	3			52	●	7		92	92		
		4	12	12	9	53	53			93	93		
		5	14	14	5	54	54	8		94	94		
			15	15		55	55			95	95		
		5	16	16	6	56	56	7		96	96		
		5	●	17		57	57			97	97		
		4	●	18	7	58	58	7		98	98		
		4	●	19		59	59			99	99		
			20	20	8	60	60			100	100		
		4	21	21		61	61			101	101		
			22	22	7	62	62			102	102		
		4	23	23									
		4	24	24	8								
		4	25	25									
1Q 2Q		4	26	26	7								
		4	27	27									
		4	●	28	8								
		4	●	29									
		7	●	30	11								
		7	●	31									
3Q 4Q			32	32	8								
		4	33	33									
			34	34	8								
			35	35									
			36	36	7								
			37	37									
			38	38	5								
			39	39									
			40	40	8								

・フィールド・ゴール  
得点をしたチームのランニング・スコア欄の数字を/で消していき、となりの枠に得点をしたプレイヤーの番号を記入する。  
誤って自チームのバスケットにゴールした場合は、相手チームの数字を/で消し、となりの枠に▲を記入する。  
・フリースロー  
得点をしたチームのランニング・スコア欄の数字を●でぬり、となりの枠に得点をしたプレイヤーの番号を記入する。  
・各クォーター、各延長時間の終わり各チームの最後の得点を○で囲み、最後の得点と得点をしたプレイヤーの番号の下に1本のはっきりとした横線を引く。  
・ゲームの終わり  
各チームの合計得点を○で囲み、最後の得点と得点をしたプレイヤーの番号の下に2本のはっきりとした横線を引く。  
各チームの使用しないランニング・スコアの列の枠を左上から右下に向かって斜線を引く。