

ミニ・バスケットボール
テーブル・オフィシャルズ
マニュアル 2016

小田原ミニ・バスケットボール連盟
審判委員会

もくじ

まえがき	3
T・O (テーブル・オフィシャルズ) としての心構え	4
オフィシャルズ・テーブルについて	4
T・O器具	5
オフィシャルの役割	
スコアラー	6
タイマー	10
30秒オペレーター	11
アシスタント・スコアラー	13
ファウル表示	13
得点めぐり係	13

まえがき

この競技規則書の願いは、ミニバスケットボール競技が「友情・ほほえみ・フェアプレイの精神」によって行われることにあります。

ミニバスケットボールは子どもたちのために考案されたバスケットボールのゲームです。子どもたちにとって面白いもの、楽しいものであり、将来バスケットボールをしてみたいと思う動機になったり、スポーツに接する喜びが感じられるようなものでなければなりません。

そのため、ボールは一般のものより小さいものを使用し、バスケットの高さも低くなっています。

したがって、この規則書に書かれている規則だけではゲーム中に起こりうるすべての状況を網羅できるものではありません。このような場合にはミニバスケットボールの「友情・ほほえみ・フェアプレイの精神」に照らし合わせ適切に処置してほしいと願っています。

きめられた基本的な規則には必ず従わなければなりません。規則をあまりに厳しく適用しすぎて子どもたちを押しつけてしまったり、子どもたちが尻込みしてしまうようなことがあっては子どもたちはゲームを楽しめません。子どもたちに規則を尊重することを教えるのは必要なことですが、罰則を恐れて規則を尊重するのではなく、規則を守って正しい技術を身につけたいという気持ちから規則を尊重するように指導しなければなりません。すべてのミニバスケットボールの指導者はこのことを心にとめて、厳格になりすぎないように子どもたちを指導し、監督してほしいと思います。

ゲームで勝敗を競うのは子どもたちにとって非常に魅力的なことではありますが、**何が何でも勝つという考え方を子どもたちに教え込んではいけません。**ミニバスケットボールの活動を通じてフェア・プレイの精神を養うことこそが大切です。

そして、必要な厳格さと寛大さを併せ持ち、広い視野に立って規則を理解し、子どもたちが何を身につけるべきかを考えてほしいと思います。

この競技書は分かりやすいイラストとともにミニバスケットボールの初心者から経験豊かな指導者を始め、多くの方々に競技の約束ごとの理解を深めてもらうために作成されたものです。規則を正しく理解することによって、スポーツをする喜びや楽しさを知ってほしいと願っています。

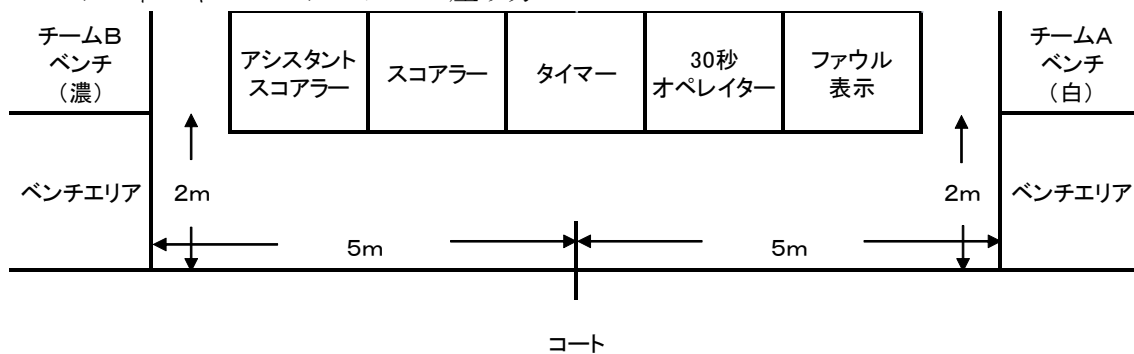
(「2007～ MINI-BASKETBALL ミニバスケットボール競技規則」より抜粋)

T・Oとしての心構え

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、審判と共に規則に従ってゲームを公平かつ、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中、声を出して連絡し合うことが大切です。このような心の触れ合いを持ちながら、ゲーム中にはいつも審判と目を合わせ、審判に注目することを心掛けてください。
3. テーブル・オフィシャルズは規則の正しい理解をするための努力を心掛けましょう。
4. テーブル・オフィシャルズと審判の連絡のほとんどはブザーや合図によって行われるものであるから、「ブザーの鳴らし方」「合図の出し方」「合図のタイミング」などをしっかり練習して実際の試合に臨んでください。
ブザーを鳴らしただけで任務が果たされていると思うのは間違いであり、審判と心を通わせるための努力をすることが、ゲームをスムーズに進行させ、プレイヤーのために審判を補佐するというに本当の意義があることを忘れてはいけません。
5. 試合が始まる前に、必ず自分が使う器具を点検しておくように心掛けてください。

オフィシャルズ・テーブルについて

1. 早めに席についてゲーム用器具が正しく作動するか確認し、器具に慣れてください。
2. オフィシャルズ・テーブルの座り方



3. 姿勢を正しくしよう。
椅子を前に引き、背筋を伸ばそう。肘つきや、足の投げ出しはしないようにしましょう。

T・O器具

1. スコアラー
 - ① スコア・シート
 - ② 筆記用具
 - ③ ポゼション・アロー

2. タイマー
 - ① ゲーム・クロック
(タイマー)
 - ② タイム・アウト用クロック
(ストップウォッチ等)

3. 30秒オペレーター
 - ① 30秒用クロック
(ブザー付)
 - ② 大きな音を出せる器具
 - ③ 30秒表示器
(赤色と黄色の旗3組)

※30秒用クロックは可能な限り電光掲示(デジタイマー等)を使用する。

4. アシスタント・スコアラー
 - ① 個人ファウル・チェックカード

5. ファウル表示
 - ① ファウル標識(プレイヤー・ファウル用)
 - ② ファウル標識(チーム・ファウル用)

オフィシャルの役割

＜スコアラール＞

1. スコア・シートの記入

- ① 試合名、場所、対戦チーム名、試合ナンバー、年月日、開始時刻（審判に確認）を記入する。
- ② 選手の氏名、番号が正しく書かれているか確認する。（**小田原連盟ではメンバー表のシールが許されているが、県大会では直接記入する。**）
 - ・コーチの欄にコーチの氏名が記入してあるか？（ベンチで立ち続け指示が出来る人の事）
 - ・ミニバスではキャプテンの概念がないため、（CAP）は記入しない。
- ③ 出場時限の記入
 - ・出場時限の該当する欄に斜線（/）を記入する。
 - クォーターの途中から交代して出場したときは、斜線を逆に（\）引く。
- ④ ファウルの記入。
 - ・ファウルは1回ごとにファウルした選手の枠に記入する。
 - ・パーソナルファウルはP、フリー・スローのあるファウルはP'、アンスポーツマンライク・ファウルはU、テクニカル・ファウルはTと記入する。
 - ・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記入する。
 - 1クォーターの場合 : P 1、P' 1
 - 2クォーターの場合 : P 2、U 2、T 2
 - ・ゲームの終わりには残った枠に、はっきりとした線を横に引く。
- ⑤ チーム・ファウルの記入
 - ・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。
- ⑥ コーチのファウルの記入
 - ・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と記入する。
 - ・マンツーマンディフェンス基準規則違反によるテクニカルファウルについても通常のテクニカルファウルと同様に「T」と記入する。
 - ・コーチのファウルはチーム・ファウルには含まれない。
- ⑦ タイム・アウトの記入
 - ・タイム・アウトの記入は該当する枠にXで記入する。
 - ・タイム・アウトは、前半、後半に1回ずつ取ることができる。
 - ・各延長、両チームとも1回ずつ取ることができる。
 - ・使用しなかった枠には、横線を引く。
- ⑧ 得点の記入
 - ・フィールド・ゴール(2点) → 得点したチームのランニング・スコア欄の数字を斜線（/）で消していき、隣の欄に得点した**プレイヤーの番号**を記入する。
 - ・フリー・スロー(1点) → 得点したチームのランニング・スコア欄の数字を黒丸（●）でぬり、隣の欄に得点したプレイヤーの番号を記入する。
 - ・オウンゴール（自殺点） → ランニング・スコア欄の数字を斜線（/）で消し、

隣の欄に黒三角（▲）を記入する。

- ・各クォーター、各延長時限の終わりに各チームの最後の得点を丸（○）で囲み、枠の下に1本横線を引く。各クォーターのチームの得点を記入する。

ハーフタイム

- ① スコア確認
 - ・個人ファウルの確認
 - ・ランニング・スコアの確認
- ② 第3クォーターの出場者のチェック
- ③ 第3クォーターまでに10名の選手が出場しているかを確認し審判に伝える。
- ④ ポゼションアローのチェンジ

ゲーム終了

- ① ゲームが終わったときは、各チームの合計得点を丸（○）で囲み、枠の下に2本横線を引く。
- ② 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。
- ③ 両チームの最終得点とチーム名をゲームの結果の欄に記入する。（延長時限が何回行われても、延長のところに合計を記入する）
- ④ アシスタント・スコアラー、タイマー、30秒オペレーター、スコアラーの順に本人がフルネームでサインする。（審判のサインをもらう前にもう一度、確認を！）
- ⑤ 副審、主審の順にサインをもらい、ゲームが終了する。
※審判のサインが終わるまで席を立たない。

2. 審判との連絡

- ① OKサイン
 - ・審判と目を合わせて、「完全に受け取りました」という気持ちで出す。
- ② ブザーをタイミングよく鳴らし、合図をしっかり出そう。ブザーは1回でよい。
- ③ タイム・アウト、ハーフタイムのときに審判に伝達しよう。「次で4ファウルです」等

・タイム・アウト

審判の笛が鳴ったとき（ファウル、ジャンプ・ボール・シチュエーション、ヴァイオレイション、レフリー・タイム）には、いつでも取れる。また、相手に得点を入れられたときにも取れる。

※相手に得点を入れられたときに取れるのは、その得点されたボールがシューターの手から離れる前に予め請求していなければならないので注意する。その得点されたボールが空中にある間に請求されたり、ゴールの後に請求されたりした場合は、取れないので、次の機会まで待つ。）

T・Oが審判にタイム・アウトを知らせる前であれば、取り消すことができるので、両ベンチに注意を払う。

・交代

第4クォーターと延長時限にタイム・アウトがあったときには、どちらのチームもプレイヤーを交代することができる。（ただし、フリー・スロー・シューターは最後のフリー・スローが成功すれば、交代できる。

・チームファウルの4ファウル、個人ファウルの5ファウル

審判のコールの後、スコアラーはブザーを鳴らしてジェスチャーで審判に知らせる。

・その他緊急時

クロックが止まるのを待ち、ブザーを鳴らし審判を通じ確認する。

◆ファウルしたプレイヤーの番号がはっきりしない。

◆4ファウルなのに審判がフリー・スローを忘れた。

◆テーブル・オフィシャルズがミスをしてしまった。 等

3. スムーズに作業を進めよう

① スコア・シートに記入したら、少しでも早くコートに目を向けよう。

② ファウル、交代、タイム・アウトが重なったとき

審判のファウルのコール → タイム・アウト → ファウル表示 → 交代

③ ファウルがあったとき、アシスタント・スコアラーと個人ファウル、チーム・ファウルを確認する。

※「白○番、○回、チーム・ファウル○回」というように、声を出して確認。

④ 得点があったとき、確認のコールをする。

※「白○番、カウント、○対○」というように、声を出して確認。

※記入間違えは、ハッキリと訂正しよう。(しっかり消す。)

4. ポゼション・アローの操作

スコアラーは、ジャンプ・ボール・シチュエーションのあと、スロー・インでゲームを再開するとき、スロー・インのボールを与えられるチームが攻撃する方向を示しておく標識(ポゼション・アロー)を次のように取り扱う。

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矢印を向けて掲示する。

2) その後、前半(第1・第2クォーター)、後半(第3・第4クォーター)、各延長時間で、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ション・アローの矢印を逆の方向に向け直す。

(オルタネイティング・ポゼション・ルール)

3) 第2クォーター終了後、審判立会いのもとポゼション・アローの向きを変える。

4) 第2・第3・第4クォーター、各延長時間の開始時は、決められた順番にあたるチームが、T・Oから遠いほうのセンター・ラインのアウトからスロー・インにより開始する。

いつ、どちらの向きにポゼション・アローを表示し始めればよいか?

⇒ジャンパーにタップされたボールをどちらかのチームが最初にコントロールしたときに、そのチームの相手チームが攻撃する方向を示す。

いつ、ポゼション・アローの向きを変えればよいか?

⇒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るか、スロー・インするチームがヴァイオレーションしたとき、あるいはスロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れずにバスケットにはさまったりのったりしてしまったときに、表示器具の向きを変える。

《注意事項》

- 1) タップされたボールを、どちらのチームも保持しないうちに、ジャンプ・ボールが宣せられた場合、スロー・インするチームが決まっていないので、例外としてセンター・サークルのジャンプ・ボールでゲームを再開させる。(ジャンパーはヘルド・ボールにかかわった2人)
- 2) 第1クォーター開始のジャンプ・ボールでボールがジャンパーにタップされる前にファウルが宣せられたとき、そのファウルの処置をしたあと、もう一度センター・サークルでのジャンプ・ボールで始められる。
- 3) 第1クォーター開始のジャンプ・ボールでボールがジャンパーにタップされる前にヴァイオレーションが起こったとき、そのヴァイオレーションは競技時間中に起こったものとして処置する。ポゼション・アローはスロー・インするチームの相手チームの攻撃する方向を指す。
- 4) 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・インするチームがヴァイオレーションをしたときは、同じアウトの位置で相手チームにスロー・インのボールが与えられる。オルタネイティング・ポゼション・ルールのスロー・インは終わっているので、ポゼション・アローの向きは変えられる。
- 5) 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ときは、そのファウルの罰則を適用し、ゲームを再開するが、オルタネイティング・ポゼション・ルールのスロー・インは終わっていないので、ポゼション・アローの向きは同じ方向のままとする。

《ジャンプ・ボール・シチュエーションとは?》

- 1) 第1クォーター開始時以外の各クォーター、各延長時限を始めるとき。
- 2) 両チームのプレイヤーが同時に触れてボールがアウトになるか、誰が最後に触れてボールがアウトになったか審判にわからなかったり、両審判の意見が食い違ったりしたとき。
- 3) ヘルド・ボールが起こったとき。
- 4) 両チームのプレイヤーが同時にヴァイオレーションをしたとき。
- 5) 最後のフリースローのとき、シューター以外の両チームのプレイヤーがヴァイオレーションをし、そのフリースローがはいらなかったとき。
- 6) どちらのチームもボールを保持していないでダブル・ファウルが起こったとき。
- 7) ボールがバスケットの支えにのってしまったり、はさまってしまったりしたとき。

<タイマー>

ゲーム前

- ① 各クロックが正確に動くか調べておく。
- ② 前半と後半の開始3分前と1分前を、合図器具を鳴らして審判と周囲に知らせる。

ゲーム中

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（必ず時計が動いたか確認する。）
 - ・ トス・アップのとき
→→→ ジャンパーがボールをタップした瞬間
 - ・ スロー・インのとき
→→→ ボールがコート内のプレイヤーに触れた瞬間
 - ・ フリー・スローのとき
→→→ 最後のフリースローが成功したら、スローインするボールがコート内のプレイヤーに触れた瞬間
→→→ 不成功なら、そのボールがプレイヤーに触れた瞬間
 - ② 時計を止める瞬間（必ず時計が止まったか確認する。）
 - ・ 審判の笛が鳴った瞬間
 - ・ タイム・アウトが請求してあって、相手チームがフィールド・ゴールを成功
 - ・ 各時限の終わり

※時限の終わりの合図に審判が気付かないときは、ブザーを何度も鳴す。

ハーフタイム

- ① コートチェンジ
-
2. タイム・アウト用クロックの操作
審判がタイム・アウトのコールをしたときから、60秒間計り、50秒が経過したときにブザーを鳴らし、審判と周囲に知らせる。その後、60秒が経過したときに再びブザーを鳴らす。（タイム・アウトを請求したチームが1分経たずにコートに先に出ても、すぐに再開はされない。）
 - ① クォータータイム、ハーフ・タイム
 - ・ 第1、第3クォーターが終わってからのクォーター・タイムの1分間を計る。
 - ・ 第2クォーターが終わってからのハーフ・タイムの5分間を計る。

3. 時間の表示

5	4	3	2	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	0
6分	4分59秒	3分59秒	2分59秒	1分59秒	59秒	29秒	14秒
∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
5分	4分	3分	2分	1分	30秒	15秒	0秒

4. タイマーのシグナル

- ① 時計を止めるときは、手のひらを開いて、指を動かさずに片手をしっかりあげる。
(タイム・アウトの間や2個のフリー・スローの1投目はあげなくてよい。)
- ② 時計を動かすときは、頭上にあげた手を握って、その後下げる。
- ③ 残り時間が少なくなったら、ブザーを押す準備(手動の場合)をし、プレイをしっかりと見る。**※30秒オペレーターに大きな声で秒読みをしてもらおう。**
- ④ 延長が行われるとき、第4クォーター終了後、2分間のインターヴァルをはかり、そののち延長時限の3分間を計る。

<30秒オペレーター>

1. 3人目の審判として自覚を持ち、しっかり計測し、ブザーを鳴らそう。

- ① 計りはじめ・・・チームがコート内でボールを**保持**した瞬間
- ② 計り終わり(30秒をリセットする)
 - ・ボール(シュート、パスあるいは最後のフリースローのボール)がバスケットに入るかリングに触れたとき。(ショットされたボールが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。
 - ・ボールを保持しているチームの相手チームのファウルやヴァイオレイション(アウト・オブ・バウンズを除く)があったとき。
 - ・ボールを保持しているチームの相手チームに原因のある理由でゲームが止まったとき。
 - ・審判がどちらかのチームにも関係のない理由でゲームを止めたとき。
- ③ 30秒が継続されるとき(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はしない。

 - ・ボールがアウト・オブ・バウンズとなったとき。
 - ・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とき。
 - ・ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき。
 - ・ダブルファウルが宣せられたとき。

※ ルーズボールやカットでは、計り終わらない!

- ④ 合図・・・30秒になった瞬間に、ブザーを鳴らす。
※30秒オペレーターの合図は、ゲームを止めることはない。
- ⑤ ボールの保持とは
個人のボールの保持は、そのプレイヤーがボールを持っているか、ドリブルをしている状態をいう。
チームがボールを保持しているとは、そのチームのプレイヤーがボールを持っているか、ドリブルしているか、そのチームのプレイヤー間でパスをされている状態をいう。

2. 30秒の表示

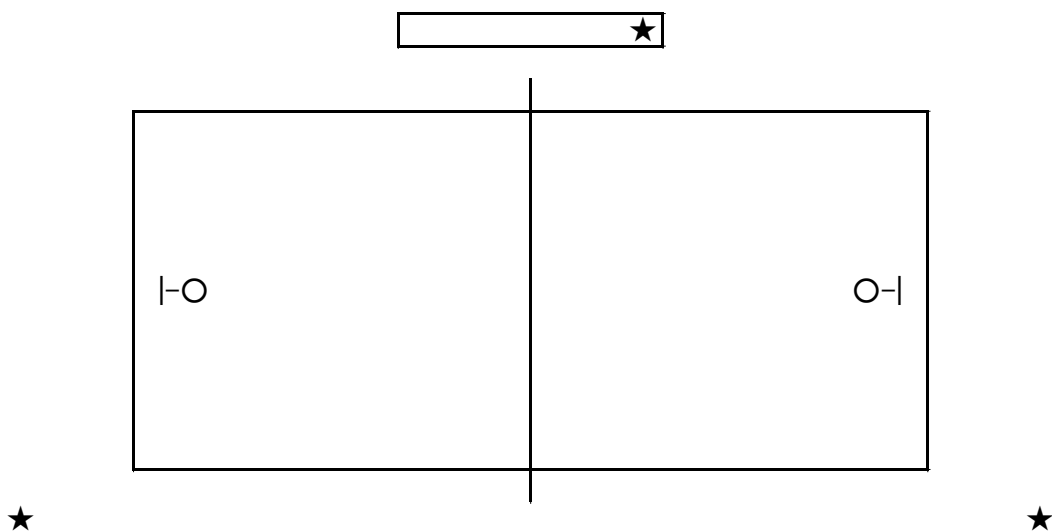
- ① 30秒用クロック（装置）を使うときは、30秒から1秒ずつ減っていく装置を使う。
- ② 旗を使って、30秒の経過を表示するときは、
 - 15～24秒 …… 黄色の旗を振る
 - 25～30秒 …… 赤色の旗を振る
 - 30秒経ったら …… ブザーで合図する。

3. 常にゲームから目を離さないように

- ・残り5秒を切ったら、カウント・ダウンをし、0 と同時に大きく合図する。

4. その他

- ① カットボール等の30秒が継続される場面では、ショットの場合を除き、ボールがデットとなったとき、まずは**30秒計をストップ**するように心掛けましょう。
※ストップの後、必要によりリセットをする。リセットをして良いのか分からない場合は、審判が片手で人差し指を立て、グルリと回します。そのジェスチャーに応えリセットしましょう。
- ② リバウンド、シュートが続くときも、こまめに計ろう。
- ③ 白チームのサイドに座っているので、白チームのタイム・アウト、交代をスコアラに伝えてあげよう。
- ④ ゲームの残り時間が30秒を切ったら、新しく30秒を計測しない。（表示させない）
- ⑤ 各クォーターの残り5秒をカウント・ダウンしてタイマーを助けてあげよう。
- ⑥ 旗を使用する場合、旗の位置（★）は次のように行う。



<アシスタント・スコアラー>

1. アシスタント・スコアラーは、スコアラーに協力してスコアをつける手助けをする。
 - ① ゲームを言葉で解説しよう。
「青○番シュート、カウント○対○」「白○番ファウル」 …… 等
 - ② ファウルがあったら、ファウルをしたプレイヤーと回数をスコアラーと確認する。
 - ③ チーム・ファウルを確認する。
 - ④ 次のプレイに備えて、スコアラーが記入しているときと、スコアラーに声をかけるときは、必ずコート内を見ている習慣をつけよう。
 - ⑤ 特に次のときには注意しよう。
 - ・ファウル、タイム・アウト、交代が重なったとき
 - ・ファウル、バスケット・カウント、ワン・スローのとき
 - ・オフェンス・ファウル、ノー・カウントのとき

<ファウル表示>

1. ファウルがあったら、ファウルをしたプレイヤーの回数をスコアラーとアシスタント・スコアラーに確認して表示する。
**※表示は審判、プレイヤー、チーム関係者、観客がはっきりわかるようにする。
(正面3秒、側面3秒以上表示する)**
2. チーム・ファウルも確認して表示する。
ファウルをしたプレイヤーがわかっている場合、表示は審判がコールしてからあげる。
3. 濃色チームのサイドに座っているので、濃色チームのタイム・アウト、交代をスコアラーに伝えてあげよう。

<得点のめくり係>

1. オフィシャルの一員として自覚を持とう。
攻めている側の座っている人が、得点に注目してめくりを行う。そのとき、逆側に座っている人は、残り時間に注目しておく。
2. T・Oと目を合わせよう。
時間に間違いはないか、得点に間違いはないか、常に気をつかい、テーブル・オフィシャルズと目を合わせる習慣をつけよう。

※得点、残り時間 絶対に遅れないように！！



日本バスケットボール協会公認 ミニバスケットボール・スコアシート



試合名	会場	20 年 月 日 (:)	No.
チーム A	チーム B	主審	A・スコアラー
合計	延長	副審	タイマー
		スコアラー	30秒オベレイター

チーム		タイム・アウト								
A (白)		前	後	延	延					
選手氏名	No.	出場時限				ファウル				
		①	②	③	④	1	2	3	4	5
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
コーチ:										

チーム		タイム・アウト								
B ()		前	後	延	延					
選手氏名	No.	出場時限				ファウル				
		①	②	③	④	1	2	3	4	5
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
コーチ:										

ランニング・スコア					
チーム		A		B	
1	2	3	4	5	6
1	1	41	41	81	81
2	2	42	42	82	82
3	3	43	43	83	83
4	4	44	44	84	84
5	5	45	45	85	85
6	6	46	46	86	86
7	7	47	47	87	87
8	8	48	48	88	88
9	9	49	49	89	89
10	10	50	50	90	90
11	11	51	51	91	91
12	12	52	52	92	92
13	13	53	53	93	93
14	14	54	54	94	94
15	15	55	55	95	95
16	16	56	56	96	96
17	17	57	57	97	97
18	18	58	58	98	98
19	19	59	59	99	99
20	20	60	60	100	100
21	21	61	61	101	101
22	22	62	62	102	102
23	23	63	63	103	103
24	24	64	64	104	104
25	25	65	65	105	105
26	26	66	66	106	106
27	27	67	67	107	107
28	28	68	68	108	108
29	29	69	69	109	109
30	30	70	70	110	110
31	31	71	71	111	111
32	32	72	72	112	112
33	33	73	73	113	113
34	34	74	74	114	114
35	35	75	75	115	115
36	36	76	76	116	116
37	37	77	77	117	117
38	38	78	78	118	118
39	39	79	79	119	119
40	40	80	80	120	120

チーム	ファウル
1	1
2	2
3	3
4	4
1Q	2Q
3Q	4Q
1	1
2	2
3	3
4	4

チーム	ファウル
1	1
2	2
3	3
4	4
1Q	2Q
3Q	4Q
1	1
2	2
3	3
4	4

その他

アシスタント用チェックカード

番号	白								番号								
	1	2	3	4	5					1	2	3	4	5			
	1	2	3	4	5	1	2			1	2	3	4	5	1	2	
	1	2	3	4	5	1	1			1	2	3	4	5	1	1	
	1	2	3	4	5	2	2			1	2	3	4	5	2	2	
	1	2	3	4	5	3	3			1	2	3	4	5	3	3	
	1	2	3	4	5	4	4			1	2	3	4	5	4	4	
	1	2	3	4	5					1	2	3	4	5			
	1	2	3	4	5					1	2	3	4	5			
	1	2	3	4	5	3	4			1	2	3	4	5	3	4	
	1	2	3	4	5	1	1			1	2	3	4	5	1	1	
	1	2	3	4	5	2	2			1	2	3	4	5	2	2	
	1	2	3	4	5	3	3			1	2	3	4	5	3	3	
	1	2	3	4	5	4	4			1	2	3	4	5	4	4	
	1	2	3	4	5					1	2	3	4	5			

メモ