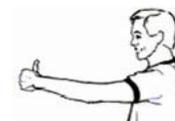


TO (テーブル・オフィシャル) 簡易マニュアル (2015~ Ver2.0)

福岡県バスケットボール協会 審判委員会

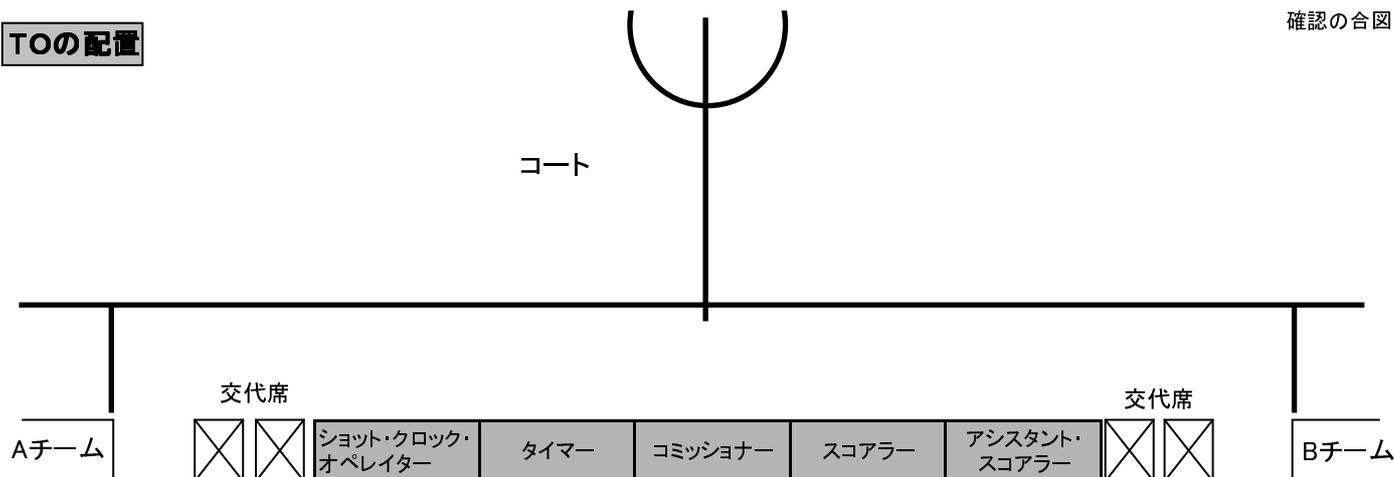
心構え

TOは審判と共にゲームを運営する重要な役割があります。
役割りを達成する為には、TOどうし及び審判・コミッショナーとの間でお互いの協力が必要です。
TOどうし声を掛け合い試合の進行状況を共有し、アイコンタクトと確認の合図により、審判との密接な連携を取ることを心掛けてください。



確認の合図

TOの配置



- ・上記のように並び、原則4名で構成して下さい。(作業・合図は座ったままで行う)
- ・5名体制で行う場合やスコアラーの補助を置く場合は、通常以上にコミュニケーションをとるようにして下さい。
- ・コミッショナーは大会により置かれない場合があります。
- ・交代席はオフィシャル・テーブルに限りなく近付けて設置して下さい。

試合開始前(準備)

スコアラー	スコアシートの用意 タイムアウト、交代用の 合図器具(ブザー/ホーン)の確認 スコア記入用のペン(赤・黒)の用意 5人のスターター(P1-in欄)に 黒色でx を記入 ポジション・アローの確認
アシスタント・スコアラー	ファール表示器具の確認 (ファウル記録用紙は使用しない) 得点表示器具の確認
タイマー	ゲーム・クロック (またはストップ・ウォッチ)の確認 タイムアウト用クロック(またはストップウォッチ)の確認 合図器具(ブザー/ホーン)の確認
ショット・クロック・オペレーター	ショット・クロック(またはストップ・ウォッチ)の確認 (床置きタイプの場合、サイドラインから2m内側、エンドラインから2m離す) 合図器具(ブザー/ホーン)の確認 ※スコアラーやタイマーの合図器具と異なる音色のもの

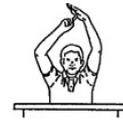
試合終了後

スコアシートの最終処理
最終処理後TOのサイン→審判のサイン

スコアラー	スコアシートの記入 タイム・アウト、交代の審判への合図 ポジション・アローの表示 アシスタント・スコアラーへの声の協力
-------	---

※開始5分前までにコーチが申し出たスターター5人のチェック(黒色で×)
 ※トスアップ前にスターター5人をチェックして×を赤○で囲む
 ※スコアは、**1, 3ピリオドを赤**、2, 4ピリオド及び延長を黒で記入
 ※アシスタント・スコアラーとファウル回数など都度確認する。
 ※第4ピリオド残り**2分00秒表示より得点されたチームがタイムアウトまたは交代が認められた場合**、得点したチームも認められる。
 ※第1ピリオドを始めるジャンプボールの時、**最初に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**が攻撃する方向を表示する。

タイム・アウト



両手で(片手は指で) T型を示す

交代



胸の前で両腕を交差させる

アシスタント・スコアラー	プレイヤー及びチームファウル数の表示 得点計の操作 ピリオドの表示 スコアラーへの声による補佐(何番のファウル、3ポイントシュート) 右側(B)チームの交代要員の番号確認 右側(B)チームのタイム・アウト請求の確認
--------------	---

※4回目のファウルの合図のときに「4」(ファウルの個数)を表示。その後に、ボールがライブになったときに「赤い標識」を表示。
 ※「8番、3ポイント、37点目」「5番、3回目、チーム5回目」など声掛けをする。
 ※自分の右側(B)のチームから交代やタイム・アウトの請求に注意し、申し出があった場合はすばやくスコアラーに知らせる。
 認められないときは、「次の機会に取ります」と返答できるようにする。

タイマー	ゲーム開始前と各ピリオド間、ハーフ・タイムの計測 競技時間の計測と時限終了の合図 タイム・アウトの計測と50秒経過、60秒経過の合図 残り時間のカウント・ダウン ショット・クロックのカウント・ダウンの補助
------	---

クロックを止める・止めておくとき



手を開き頭上に上げる

クロックを動かし始めるとき



上げていた手のひらを握って下ろす

ゲーム・クロックを動かし始めるタイミング

ジャンプ・ボール・ジャンパーがタップ
 フリースロー : 不成功時プレイヤーがボールに触れる
 スローイン : コート内のプレイヤーに触れる

ブザーのタイミング

第1ピリオド	インタヴァル	第2ピリオド	ハーフタイム	第3ピリオド	インタヴァル	第4ピリオド	インタヴァル	延長時限
10	2	10	10	10	2	10	2	5(3)

()は中学校のゲーム

第1ピリオド開始
・3分前
・1分半前

第2ピリオド開始
・30秒前

第3ピリオド開始
・3分前
・1分半前

第4ピリオド開始
・30秒前

延長時限開始
・30秒前

ショット・クロック・オペレーター	ショット・クロックの計測 左側(A)チームの交代要員の番号確認 左側(A)チームのタイム・アウト請求の確認 時限終了時タイマーへの声の協力 残り時間のカウント・ダウンの補助
------------------	--

24秒及び14秒リセットの合図



●ショット・クロックの操作

- ・ショット・クロックを動かし始めるタイミング
 試合開始・リバウンド・相手から奪う ⇒ コート内のプレイヤーがボールをコントロールした時
 スローイン ⇒ コート内のプレイヤーに触れた時
- ・ボールをコントロール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・バウンズ除く)で引き続いてそれまでボールをコントロールしていたチームにスロー・インのボールが与えられるとき
 バック・コートからのスローイン : 24秒にリセット
 フロント・コートからのスローイン : 継続(13秒以下は14秒にリセット)
 (アウト・オブ・バウンズ、ジャンプ・ボール・シチュエーション、ダブル・ファウルは継続)
- ・ショット、パス、最後のフリースローのボールがリングに触れたあと、引き続いてボールをコントロールしていたチームがそのボールをコントロールした場合には14秒にリセットする。
- ・各ピリオド、各延長時限の残りが14秒未満でショット・クロックのヴァイオレイションが成立する可能性が残っていない場合は、ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき、ショット・クロックの電源を切る。

競技時間が24秒未満になった場合

新たに相手チームがコントロール ⇒ 24秒にリセットするがそのまま動かさない。

そのチームがショットをしてリングに触れたボールを再びそのチームがコントロール ⇒ 14秒にリセットする。

そのとき競技時間が14秒以上であれば動かし始める。
 14秒未満であれば14秒表示のまま動かさない。

- ① 大会名、年月日、場所、開始時刻(24時間制)を記入
 チーム名、選手氏名・番号、キャプテンは氏名の後ろに(CAP)と記載。
 コーチ名、Aコーチ名を記入。
 スターター確認後(×記入)、コーチがサインを記入する。
ゲーム開始前およびゲーム終了後に記入する各項目およびスコアシートの最上段の各項目はすべて黒色で記入する。
- ② 5人のスターターを**赤○**で囲む
- ③ スコアの記録は
 第1ピリオドと第3ピリオドはを**赤**
 第2ピリオドと第4ピリオド(延長サービス)は黒で記入
- ④ タイムアウトは経過時間の数字を記入
 未使用分は**黒**で2本線を引く
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本の線を引く。
- ⑤ ファウルとフリースローの数
 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
 D: ディスクォリファイング・ファウル
 C: コーチ自身のテクニカル・ファウル
 B: 上記以外でコーチに記録されるテクニカル・ファウル
 F: ファイティング(残りの全ての枠に“F”を記入する)
 ・2回目の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・退場となった場合は、すぐ隣の枠(5回目の場合は欄外)に“GD”を記入する。(2回目のテクニカル・ファウルも同様)
 ・第1・2・3ピリオド終了時に、そのピリオドに記入したファウルの記号だけを太い線で囲む
 ゲームの終わりに、使用しなかった枠に横線を**黒色**で記入する
- ⑥ フィールド・ゴール(2点)は得点合計の欄に／を記入し得点したプレイヤーの番号を記入。
 3点の場合は、得点したプレイヤーの番号を○で囲む。
 フリースローは得点合計の欄に●を記入し得点したプレイヤーの番号を記入。
- ⑦ ピリオドの終了: 得点合計数字を○で囲み、下に1本の太い線を引く。
 ゲームの終了: 最終の得点合計数字を○で囲み、下に**黒色**の2本の太い線を引く。
 使用しなかったその列の欄に左上から右下に向かって**黒色**の線を引く。
- ⑧ 各ピリオド、延長時限が終わったとき、得点を記入する。
 勝利チームを記入する。
 延長が無い場合、延長の得点欄は“／”を記入する。
- ⑨ ゲーム終了後にサインをする。

