

2019度
ミニバスケットボールリーグ戦

テーブルオフィシャルズ マニュアル



チーム名【 】

☆テーブル・オフィシャルズ（T・O）としての心構え

- (1) 審判と一緒に、ルールに従って、ゲームを平等にスムーズに進行させる役割があります。
- (2) T・Oの仲間や審判と協力し合うことが大切です。
 - ・審判からコールを受けるときは、審判の目をしっかり見よう。
 - ・スコアラーを中心に、声をかけ合おう。
- (3) バasketボールのルールやT・Oの仕事の内容を、しっかり覚えよう。
- (4) 役割の大切さを理解して、心をこめて動作しよう。
- (5) ゲームは、選手、審判そしてT・Oが協力して作り上げるものです。すばらしいゲームになるように集中して取り組もう。

☆テーブル・オフィシャルズ（T・O）の役割とテーブル全体の配置

(1) スコアラー

- ・スコアラーの記入法にしたがって、スコアシートをつけます。
- ・タイムアウトや交代などの合図を審判におくります。

(2) アシスタント・スコアラー

- ・個人およびチームのファウルを正確にだします。

(3) タイマー

- ・ゲームクロックを正確に動かします。
- ・得点を表示します。

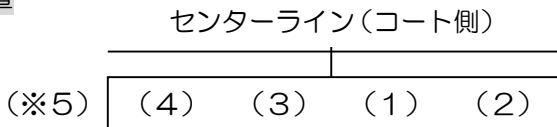
(4) ショットクロックオペレーター

- ・24秒計を正確に動かします。

(5) ※アシスタント（補助者）

- ・ポゼッションアローを正確にだします。

(6) テーブル全体の配置



※基本的に4人で行いますが、アシスタントを入れて5人で行うこともできます。

スコアラー

- 1 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、メンバーの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。
- 4 次のことにブザーを1回（2～3秒）鳴らして立ち上がり、大きな声で審判に知らせます。

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回目のファウル

※プレーが始まってしまったらブザーを鳴らさない。

次にプレーが止まった時ブザーを鳴らして審判に知らせる。

同じチームに次のファウル（5回目）があった時に5回目のファウルでフリースローになることを審判に伝えれば大丈夫です。

③ タイムアウト

・両手で（片手は一本の指）T型をしめします。

④ 4Qと延長での選手交代

次の時に選手交代できます。

- ・タイムアウトがあったとき
- ・審判が笛を吹いて、ゲームクロックが止まったとき
- ・ファウルの後は、審判がTOに伝達を終えたとき
- ・最後のフリースローが成功したとき

胸の前で両腕を交差させ、審判に伝えます。※『交代です』

- 5 オルタネイティングポゼションルールでスローインの方向を示す矢印（ポゼションアロー）を取りあつかいます。

注意点

- （1）審判がファウルを取り上げたら、審判と目を合わせファウルの種類とプレイヤーの番号がわかったら、『OK』サインを出してスコアシートに書きます。
- （2）プレイヤーファウルとチームファウルの数をアシスタント・スコアラーにつたえます。

- (3) 審判がファウルを取り上げたときにタイムアウトが請求されていたら、審判がファウルを伝え終わってからタイムアウトの合図をします。
- (4) プレイヤーファウルが5回目でチームファウルが4回目の時には、先にプレイヤーの5回目のファウルを知らせしてから、次にチームファウルを知らせます。
- (5) タイムアウトは、審判が笛を鳴らして時計を止めたときか、あらかじめタイムアウトを願い出ている相手チームがフィールドゴールで得点した直後に認められます。あらかじめとは、ボールがシューターの手から離れる前をいいます。

アシスタント・スコアラー

- 1 審判からファウルの伝達があったら、チーム・ファウルの回数を表示します。
- 2 スコアラーに協力しプレイヤーにファウルが宣せられるたびに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を表示します。
- 3 メンバー登録時には、立ち上がり、大きな声で番号をスコアラーに知らせます。

注意点

- (1) 個人ファウルとチームファウルは審判がボールを渡す前にしめします。
- (2) 4つめのファウルがあった時は、そのあとボールがライブになってから、回数を5にし赤表示にします。(筒を赤にする)
- (3) スコアラーに代わって矢印【ポジションアロー】を扱うことができます。

タイマー

- 1 ゲームの前半と後半の開始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（タイマー）を操作して、競技の正味時間、クォータータイム、ハーフタイムの時間を計り、それぞれのおわりをブザーを1回鳴らして審判と周囲に知らせます。
- 3 タイムアウトは、ストップウォッチを使って計ります。
1回45秒 : 35秒が経過したときと、45秒経過したときにブザーを鳴らします。
- 4 次の瞬間にゲームクロック（タイマー）を動かします。
 - 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フリースローがはいらないうでゲームが続けられる場合、コートの中にあるプレイヤーがボールをさわったとき
 - ③スローインの場合、コートの中にあるプレイヤーがボールをさわったとき
- 5 次の瞬間にゲームクロックをとめます。
 - ①各クォーターが終わったとき
 - ②審判が次の合図をしたとき
 - aファウル bヴァイオレイション cヘルドボール
 - dそのほかの理由で笛を鳴らしたとき
 - ③あらかじめタイムアウトを願い出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。あらかじめとは、ボールがシューターの手から離れる前をいいます。
- 6 デジタルタイマーを使って、得点表示をします。
- 7 マンツーマンコミッショナーの赤旗が拳がり、マンツーマンコミッショナーから相図（笛を鳴らす）があった場合ゲームクロックを止めます。審判が気付かない場合は、ブザーを鳴らし審判に知らせます。

注意点

- (1) クォータータイムは60秒が経過したときブザーを1回鳴らして審判に知らせます。
- (2) ゲームクロックを動かすときは、動かし始める瞬間に上げていた手のひらを握って下ろします。

- (3) ゲームクロックをとめたときは、その瞬間に手を開いて頭上に上げます。
- (4) 24秒のブザーが鳴ってもゲームクロックはとめないで審判の合図でとめます。

ショットクロックオペレーター

- 24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24秒以内にショットをしなかったときには大きな音で合図をします。
- 24秒はどちらかのチームがコート内でボールを保持したときから計り始めます。
- 24秒は次のときにおわります。
 - 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ふれたとき
 - 相手チームがボールを保持したとき
 - ファウル・ヴァイオレイション（アウトオブバウンズを除く）が宣せられたとき
 - 審判がゲームをとめたとき
- シュートがリングにあたり、リバウンドボールを保持したチームによってリセット時間が変わります。

オフェンス側チームがリバウンドを取ったとき → 14秒

ディフェンス側チームがリバウンドを取ったとき → 24秒

※4ルールは2019年度は、試合で使用する機械によってすべて24秒リセットで試合を行うことができます。
- ジャンプボールシュチュエーションは保持しているチームに引き続きボールが与えられる場合は時間を止めますがリセットはしません。

※ジャンプボールシュチュエーションはすぐにリセットしないこと。

注意点

- (1) 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、相手チームがボールを保持するまでは、チームとしてのボールのコントロールは、おわりません。

(2) ボールがシューターの手から離れ、リングに触れずバックボードだけに触れても24秒はおわりません。

(3) 競技の残り時間が24秒より少ない時には、新たな24秒は計らないで24秒ルール用の装置の電源を OFF にして、表示しないようにします。

ただし、シュートが残り時間が23秒以下のとき、オフェンス側チームがリバウンドを取ったときは、14秒を計ります。

アシスタント・スコアラー

- 1 スコアラーに協力しプレイヤーにファウルが宣せられるたびに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を表示します。
- 2 次に、チームファウルの回数を表示します。

注意点

- (1) プレイヤーファウルとチームファウルの表示は、審判がファウルを伝えてから次に審判がプレイヤーにボールをわたす前までにします。
- (2) チームの各クォーター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、赤表示にします。

アシスタント（補助者）

- 1 すべての役割の補助者的な気持ちで手助けをします。
- 2 メンバー登録のときは、番号をスコアラーに伝えます。
- 3 オルタネイティングポジションルールでスローインの方向を示す矢印（ポジションアロー）を取りあつかいます。

- 4 得点・ファウルをした選手を必ず確認し、スコアラーが分からないときは伝えます。

注意点

- (1) 各クォーターの開始とヘルドボールが宣されたときには、ポジションアローに手をかけ、スローインが終わったら向きを変えます。

モッパー & 得点板

- 1 試合開始とハーフタイムの1分前にモップがけを走って行います。
- 2 試合中、審判から要請があったらモップがけを行います。
- 3 得点板をつかって、両チームの得点を表示します。
- 4 ゲームクロック(タイマー)に合わせて残りの競技時間を表示します。

注意点

- (1) 試合中審判の笛でゲームが止まった時には、すぐにモップがけのできる準備をしておきます。
- (2) モッパー席では試合に集中し、姿勢をよくして座ります。
- (3) ゲームクロック(タイマー)に合わせて残り59秒から30秒までを1/2、残り29秒から15秒までを1/4、残り14秒から以下を0と表示する。
- (4) 試合中、得点と残り時間を素早く変え、手をかけたままにしないようにします。
- (5) 必ず得点板の表示とタイマーの時間と得点の表示が同じようになるようにします。もしTO席に間違いがあるには付き添いの人に伝えます。

TO 主任マニュアル

TO 主任 ()

TO 主任の役割

- 担当する試合の TO について全責任を持つ。
- 審判、TO チームとのコミュニケーションをとり、円滑にゲームが進められるように心がける。
- TO 主任・チェックシートを記載し、TO 責任者に提出する。
- 審判と協力し、スコアシートのサイン等を含めて記入漏れがないか確認する。(事前に提出先の確認をしておく)

試合前

- 審判、コート主任、TO 員とのコミュニケーションを図り、円滑にゲームが進められるように心がける。
- TO 器具や用具の点検を行う。
- 試合開始 15 分前までに TO 員を席に着かせ、用具の点検や操作方法や役割を確認する。
- ポゼションアローが上に向いているか確認する。
- 3 分前になったら、ブザーを 1 回鳴らし 3 分前を告げさせる。
- 1 分前になったら、ブザーを一回鳴らし 1 分前を告げさせる。
- ゲーム開始 1 分前までに、先発メンバーの選手登録を行う。
- 5 分前までにメンバー表を提出してもらう。このとき先発メンバー 5 人の背番号に O をつけてもらう。

※対戦チームのコーチにスコアシートにサインしてもらう。

試合開始

≪第1クォーター（6分）≫

- ・ジャンプボールのタップ後ボールを保持したチームが攻める方向の反対方向に矢印を向けさせる。
- ・タイマーと24秒計がきちんと動かされているかチェックする。
- ・ジャンプボールシチュエーションになった時は、矢印に手を賭けスローインが終わったら矢印の向きを反対にさせる。

≪クォータータイム（1分）≫

- ・第1クォーター終了後すぐメンバーの登録をさせる。
- ・第1クォーターの得点を確認する。
- ・タイマーが時間を計っているか確認し、1分でブザーを鳴らさせる。

≪第2クォーター（6分）≫

- ・第1クォーター終了後すぐメンバーの登録をさせる。
- ・第1クォーターの得点の記入を確認する。
- ・スローインが終わったらポジションアローの矢印の向きが反対になっているか確認する。
- ・タイマーと24秒計がきちんと動かされているかチェックする。

≪ハーフタイム（5分）≫

- ・2クォーター終了後、タイマーで5計測させる。
- ・両チームのスコアラーとスコアシートを合わせて確認する。スコアシートが合わない場合は主審を呼んで協議しスコアシートを合わせる。
- ・ポジションアローの矢印の向きを変えることを審判に告げてから反対にする。
- ・第2クォーターの得点の記入を確認する。
- ・スコアボードのチーム名が反対になっているか確認する。
- ・3分前になったら、ブザーを1回鳴らし3分前を告げさせる。
- ・1分前になったら、ブザーを一回鳴らし1分前を告げさせる。
- ・メンバーの登録をさせる。
- ・第3クォーター開始1分前までに、出場メンバーの選手登録を行う。

- ・10人の選手が出場しているか、3クォーター連続出場の選手がいないか確認する。

≪第3クォーター（6分）≫

- ・スローインが終わったらポジションアローの矢印の向きが反対になっているか確認する。
- ・タイマーと24秒計がきちんと動かされているかチェックする。

≪クォーター・タイム（1分）≫

- ・第3クォーター終了後すぐメンバーの登録をさせる。ベンチからの「同じ選手です」の言葉の登録は認めないで、必ず選手登録をしてもらい選手を確認する。
- ・第3クォーターの得点の記入を確認する。
- ・タイマーが時間を計っているか確認し、1分でブザーを鳴らさせる。

≪第4クォーター（6分）≫

- ・スローインが終わったらポジションアローの矢印の向きが反対になっているか確認する。
- ・タイマーと24秒計がきちんと動かされているかチェックする。
- ・交代の合図と登録がスムーズにできているか確認する。
（交代のタイミングを予測し伝える。）

試合終了

- 次の試合をスムーズに進行させるため。決められた場所に審判と一緒に移動する。TO用具の整理も忘れずに行う。
 - ・スコアシートに記入漏れが無いか確認する。
 - ・スコアシートの得点（クォーターの合計と総得点）を電卓で確認する。
 - ・スコアラー、アシスタント・スコアラー、タイマー、24秒オペレーターのサインを確認する。
 - ・副審、主審の順にサインを求める。
 - ・スコアシートをコート主任（会場担当）に渡す。

ゲーム中の確認事項

《スコアラーに対して》

- ・スコアボードの得点とランニング・スコアの得点があっているか
- ・タイムアウトの請求と合図が正しく行われているか
- ※ スコアシートにおかしなところがあったり、一方のチームから疑義の申し出があったりした時は、ゲームクロックがとめられた時に審判に知らせる。(T・O 単独では対応しない。)

《アシスタント・スコアラーに対して》

- ・プレイヤーファウルの回数とチームファウルの回数があっているか。
- ・プレイヤーファウル5回目の合図が素早く行われているか。
- ・チームファウル4回目の合図が素早く行われているか。

《タイマーに対して》

- ・ゲームクロックのスタートとストップが正しく行われているか。
- ・スタートとストップのタイマーの合図が正しく行われているか。
- ・各クォーターの終わりのブザーを正しく鳴らしているか。
- ・タイムアウトの35秒、45秒の合図が正しく行われているか。

《ショットクロックオペレーターに対して》

- ・24秒のスタートとストップが正しく行われているか。

《アシスタントに対して》

- ・矢印（ポジションアロー）の取り扱いが正しく行われているか。
- ・メンバー登録のとき、番号をスコアラーに伝えているか。

《モッパー & 得点係に対して》

- ・しっかりとモップがけを行っているか。
- ・得点板の表示とデジタルタイマーの時間と得点の表示が同じになっているか。 ※相違がある場合は的確に指示をする。