

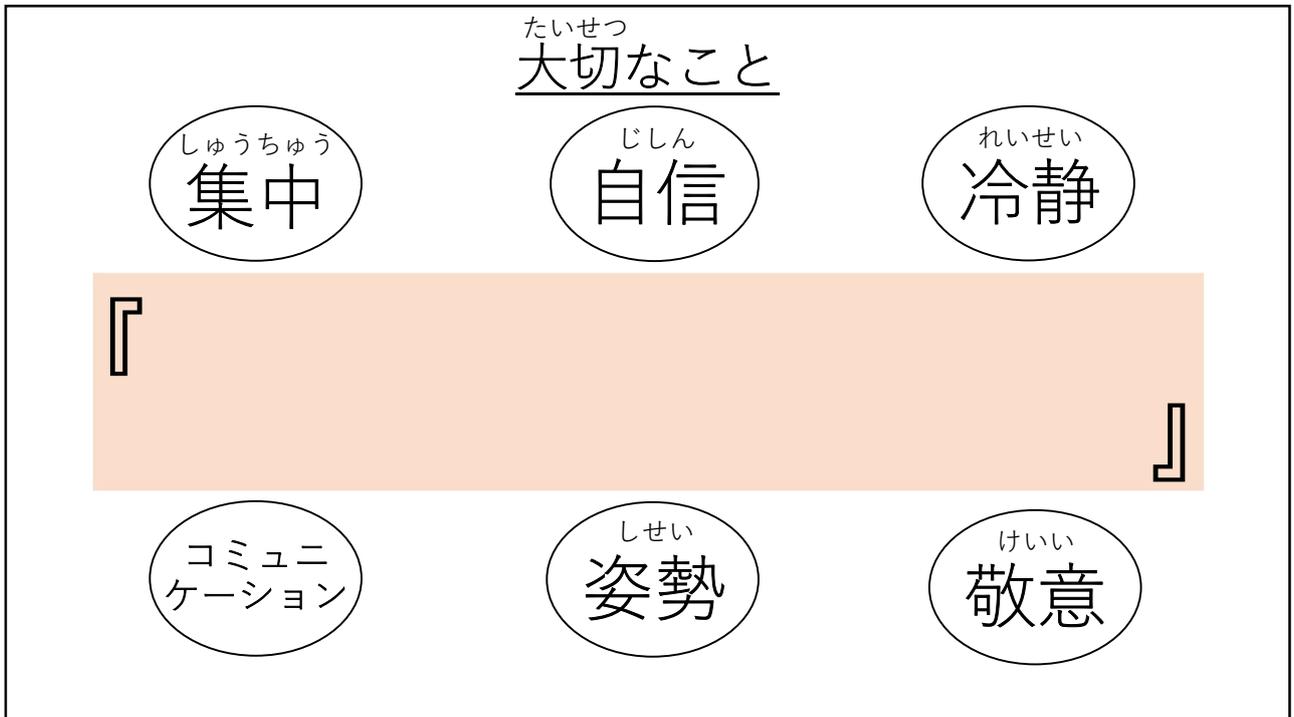


TOとは

「テーブルオフィシャルズ」

大切な役割！

ゲーム(試合)の
円滑な運営ができるように！



こころ

心がまえ

1. みんなで協力してやろう

・ゲームは選手、ベンチ、テーブルオフィシャルズ、審判、コミッショナー みんなの協力でなりたっている

2. 集中して、自信をもって、冷静にやろう

・ゲームが始まる前にはしっかりと準備を！ 集中して、自信を持って、冷静にやろう

3. コミュニケーションをとろう

・TOの仲間と声を出して確認しよう（得点、シューター、ファウル、交代、タイムアウト、時間、番号など）

・審判とよく連絡をとり合おう（目による確認、手による合図、機器による合図など）

4. 前向きな姿勢で取り組もう

・いいゲームをつくるために！ 選手や観客のために！モチベーションを持ってやろう

5. 敬意を持とう

・ゲームに参加するすべての人、TOの仲間に「リスペクト（尊敬）」の気持ちを持ってやろう

準備

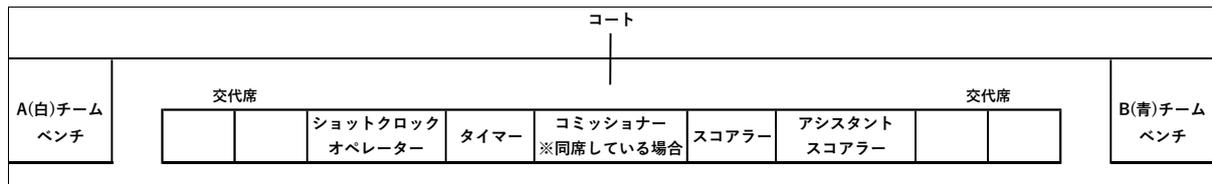
☆ 時間に余裕を持ってTO席に入ろう

- ・スコアシート、メンバー表（ファウル記録）の準備
- ・機器操作の確認
- ・試合球の準備

試合直後にTOが入っていることがあります。

チームで確認しておいて、すみやかに準備をしましょう。

スコアラーズテーブルの座り方



※会場によっては、チーム・個人ファウル用として5～6人の場合があります
席数に合わせ座りましょう

タイマー

ブザー



☆ 基本的に、ブザーを鳴らすタイミングは

「審判に知らせるとき」「選手に知らせるとき」となる

- ・ 試合開始3分前、試合開始1分前
- ・ ハーフタイム終了3分前、ハーフタイム終了1分前
- ・ タイムアウトをとるとき、タイムアウト残り10秒、タイムアウト終了
- ・ 5ファウルになったとき (声でも知らせる)
- ・ 選手交代があるとき

・クォーター6分 ・インターバル1分 ・ハーフタイム5分 ・タイムアウト45秒 (クォーター1回ずつ)
※延長のとき：インターバル2分、試合3分

休憩時間

ストップ
ウォッチ
ではかる

タイマー

ゲームクロック



ゲームクロックをうごかすとき

- ジャンプボールの場合
正当にジャンパーがボールをタップしたとき
- フリースローの場合
最後のフリースローが成功せず、ボールがコート上の選手に触れたとき
- スローインの場合
コート上の選手がスローインされたボールに正当に触れたとき

ゲームクロックをとめるとき

- 審判が笛を鳴らしたとき
(ファウル、バイオレーションなど)
- タイムアウトを請求していたチームの相手チームが得点したとき
- チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき

ファウル以外の反則

選手交代について

■ 第1～3クォーター

インターバルとハーフタイムのとき

■ 第4クォーターと延長

- ・ タイムアウトがあったとき
- ・ ゲームクロックが止められたとき
- ・ 最後のフリースローが成功したとき



タイムアウトについて

- 両チームが請求できるとき
- ・ゲームクロックが止められたとき
 - ・最後のフリースローが成功したとき
- 片方のチームが請求できるとき
- ・相手チームが得点したとき



ショットクロック ショットクロックをはかりはじめるとき



■ジャンプボールの場合

ジャンプボール後、選手がボールをコントロールしたとき

■ショット、フリースローの場合

リングに触れたボールを選手がコントロールしたとき

※その後の相手チームの選手がボールに触れても、引き続き同じチームのボールコントロールが終わらない限り、ショットクロックは止めないリセットもしない

■スローインの場合

スローインされたボールがコート上の選手に触れたとき

- ・持つ
- ・ドリブルをする
- ・パスをする

ショットクロック

24秒リセット



①

- ボールがリングに触れたとき
- ボールが正当にバスケットに入ったとき
- 相手チームの選手が新たにボールをコントロールしたとき
- フリースローを行うとき
- アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルの結果、スローインがスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から再開されるとき

②

- スローインが与えられるとき
 - ・ファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合はのぞく）
 - ・リングにボールがはさまる
 - ・両チームの選手が同時に触ったあとにボールが外に出る
 - ・ジャンプボールシチュエーションで、それまでボールをコントロールしていないチームにボールが与えられる
 - ・ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する
 - ・どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する
- ただし、相手チームが著しく不利になる場合をのぞく

ショットクロック

14秒リセット



- ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功でリングに触れたあと
 - ・それまでボールをコントロールしていたチームが再びボールのコントロールを得るとき（ボールがリングとバックボードの間にはさまったときをふくむ）
 - ・どちらのチームもボールをコントロールしないままバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズなる場合もふくむ）の結果、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が与えられるとき
 - ・どちらのチームもボールをコントロールしないままヘルドボールになり、それまでボールをコントロールしていたチームにオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられるとき

両チームが交互にスローインで試合を再開する方法(矢印)

ショットクロック

24秒/14秒の継続



- ・カットボール
- ・ヘルドボールやジャンプボールシチュエーションのあと引き続き同じチームがスローインするとき（ただし、ボールがリングとバックボードの間に挟まったときをのぞく）
- ・ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき
- ・ボールをコントロールしているチームがテクニカルファウルをしたとき
- ・ダブルファウルがおきたとき

ショットクロック

旗での表示



ショットクロックが無い場合、**黄色**と**赤色**の旗を

使用して表示する

- ・ 10～6秒：**黄色旗**を振り続ける
- ・ 5～0秒：**赤旗**を振り続ける
- ・ 0秒：ブザーを鳴らす(**赤旗**を出したまま)

アシスタント スコアラ

ファウル/スコアラのサポート

■ファウルを表示する



- ①両チームのベンチに向けて
- ②観客・選手・審判に向けて
- ③両チームのベンチに向けて
見せる

個人ファウルを表示するのと一緒に
チームファウルをつみあげる



■ファウル表に記録する

■スコアラに伝える

- ・何番が得点を決めたのか
- ・何番が何回目のファウルをしたのか
- ・チームファウルが何回目か

- ・4つ目のチームファウルをつみあげたあと、
審判が選手にボールをわたしたら
【赤いつつ】をかぶせる！
- ・チームファウルが5つ目から、フリースロー

スコアラ

スコアシートの記入/審判への合図

- 「スコアシート記入方法について」を参考に記入する

声と合図に取り組む

■試合開始、後半開始 1分前

■タイムアウト



■交代



気をつけよう！

ファウルがあったときは、審判が伝えた番号を
確認して「グッドサイン」をだしてから記入する！

ポゼッションアロー(矢印)

■ジャンプボールのあと、ボールをコントロールした
チームが攻める方向の逆に矢印をむける

■ヘルドボール、ジャンプボールシチュエーション、
後半開始のときは、矢印を持ち上げ審判にみせる

■スローインされたボールが選手に触れたら、矢印の
むきをかえる

■ハーフタイムでスコアの確認が終わったら、審判と
確認して、タイマーの得点と一緒に矢印のむきをかえる



