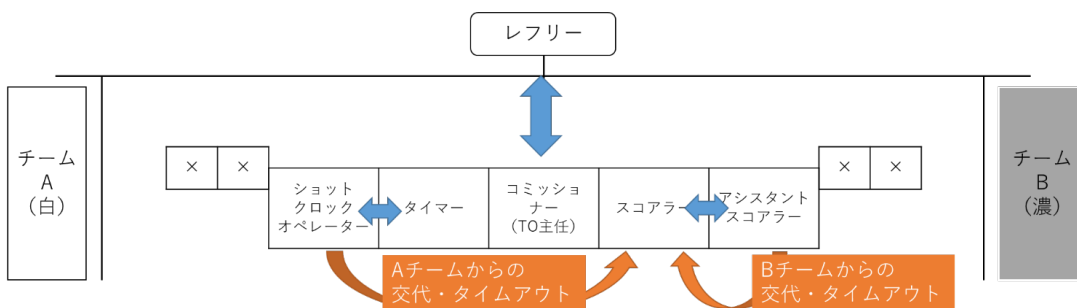


## 1. はじめに

### 1: テーブルオフィシャルズの心構え

- ①余計な作業をせず、正しいオペレーションを行うことで、トラブルの発生を防止し、スムーズなゲーム運営に繋がります。
- ②TOにもミスはあります。ミスを責めないでください。ミスが起こったときは、できるだけ早くミスに気づき、訂正できるよう全体で協力しましょう。ミスを曖昧にしたままの状態で行進しない。トラブルの悪化を招きます。正しく修正をし、次の任務に移りましょう。
- ③テーブルオフィシャルズ同士がお互いにゲームの進行を声に出して確認しあうことが大切です。また、審判、プレーヤー、チームベンチとの対話や連絡のほとんどはシグナルや合図機器によって行います。正しく、はっきりとしたシグナル、アイコンタクト、声を使ったコミュニケーションを心がけましょう。
- ④ゲームはプレーヤー、チームベンチ、審判、観客、そしてテーブルオフィシャルズの協力によって作られるものです。素晴らしいゲームにするために最大の努力を払い、緊張感を持ち続けて見られているという意識を持ちましょう。

### 2: 基本的な配置とコミュニケーション



### 3: 基本的な確認事項

- ①10分前には席について、器具になれる。
- ②姿勢・服装を正しくする。
- ③すべてのオペレーションは座ったまま行うこと。
- ④ブザーは1回長押しで「ブーッ! (約3秒)」と鳴らす。
  - ・タイムアウト・交代の請求は互いに連絡しあう。
- ⑤点数や番号がわからなかったり、不明な点があったりした場合は、デッド時に審判、(いる場合は TO 主任) に確認する。
  - ・出てきた選手がスコアシートに記入されていない等の不測の事態があったら、インターバルなどに TO 主任、または本部の学連員まですぐに連絡お願い致します。
- ⑥シグナルはアイコンタクトを忘れずに、審判が同じシグナルを出すまではっきりと出し続ける。
- ⑦それぞれのミスをできるだけ減らすように、声を出して互いに確認しあう。
- ⑧事前にオフィシャルズで細かい打ち合わせを行うこと。
  - ・特に、スコアラと A.スコアラ、タイマーとショットクロックオペレーター

## 2. スコアラーの任務

### ①スコアシートの記入 ②タイムアウト・交代の合図 ③ポゼッションアロー

(1) タイムアウトと交代の時機について

ケース	タイムアウトが認められるチーム	交代が認められるチーム
審判が笛でゲームを止めた時	両チーム	両チーム
フィールドゴールの直後	得点されたチーム	どちらも認められない 〔4Q, OTの残り2:00は 得点されたチーム〕
フリースロー後のスローインの前	両チーム	両チーム

(2) タイムアウトと交代の合図について

①ファウルのレポート(9. 審判のシグナル参照)を確認

①ブザーは1回長押しで「ブーッ!(約3秒)」と鳴らす。

②座ったまま合図を行う。

(3) タイムアウトの回数について

・前半(第1・2Q): 2回 ・後半(第3・4Q)に3回

・各OTに1回ずつ ・第4Qの最後の2分間には2回までしかタイムアウトをとることはできない。

※規定回数のタイムアウトをとったときは、審判を通じてコーチに連絡する。また、規定回数をこえるタイムアウトの請求は受け付けない。(使わなかったタイムアウトを後半やOTに持ち越すことはできない)

## 3. アシスタントスコアラーの任務

### ①スコアラーの補助 ②ファウル表示器具 ③得点表示器具

#### ④チームBの交代・タイムアウト請求の確認

(1) チームファウルペナルティについて

4個目のチームファウルの後に新たにボールがライブになったときに赤い標識を表示する。

## 4. タイマーの任務

### ①ゲームクロックの操作 ②タイムアウトの計測

(1) 競技時間について

	開始前	1Q	インターバル	2Q	ハーフタイム	3Q	インターバル	4Q	インターバル	OT
時間 (分)		10	2	10	10	10	2	10	2	5
ブザー	3分前 1分半前		30秒前		3分前 1分半前		30秒前		30秒前	

(2) スタート・ストップのタイミングについて

○スタート (タイムイン) のタイミング

- ・ジャンプボール：ジャンパーがボールをタップした時
- ・最後のフリースロー：リングに当たったボールにプレーヤーが触れた時
- ・スローイン：コート内のプレーヤー (チームにかかわらず) がボールに触れた時

○ストップのタイミング

- ・審判が笛を鳴らした時
- ・フィールドゴールで得点されたチームからタイムアウトの請求があったとき
- ・第4QとOTの最後の2分間にフィールドゴールが成功したとき

※ショットクロックのブザーだけでゲームクロックを止めてはならない

## 5. ショットクロックオペレーターの任務

### ①ショットクロックの操作 ②チームAのタイムアウト・交代の請求の確認

(1) 各時限の開始の時

- ・24秒計を表示し、ストップの状態にしておく。
- ・第1Qのジャンプボール：どちらかのチームがボールコントロールしたときに動かし始める。
- ・第2Q以降のスローイン：ボールがコート内のプレーヤーに触れたときに動かし始める。

(2) 審判の笛で止めた後、相手チームのスローインで再開するとき

- ・スローインの位置がバックコート：24秒リセット (表示なし)
- ・スローインの位置がフロントコート：14秒リセット (14秒を表示する)
- ・UF等のあとのスローインラインからのスローイン：14秒リセット (14秒を表示する)

(3) 審判の笛で止めた後、同じチームのスローインで再開するとき

笛の要因	その後の処置		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アウトオブバウンズ</li> <li>・自チームの負傷者の保護など、自チームに原因がある理由による中断</li> <li>・ジャンプボールシチュエーション</li> <li>・ダブルファウル</li> <li>・自チームのテクニカルファウル</li> </ul>	継続 (残り秒数を表示) (例外：リングに挟まった場合は14秒にリセット)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手チームのファウル (テクニカルファウルを含む) やバイオレーション (キックボールなど)</li> <li>・相手チームの負傷者の保護など、相手チームに原因がある理由による中断</li> <li>・どちらのチームにも関係のない理由による中断 (ショットクロックが誤ってリセットされた場合を含む)</li> </ul>	バックコートからのスローインの場合	24秒リセット (表示なし)	
	フロントコートからのスローイン	14秒以上	継続 (残り秒数表示)
		13秒以下	14秒リセット (14秒を表示)

- (4) ボールがリングに触れた時・挟まったとき
- ・ボールがリングに触れた瞬間に止めてリセットし、「表示なし」にする。
  - ・ボールがリングに触れたあと、あらたなボールコントロールが始まったとき
    - 攻撃側チームのコントロール：14秒リセット+スタート
    - 防御側チームのコントロール：24秒リセット+スタート
  - ・ボールがリングに挟まったときオルタネイティングポゼッションが
    - 攻撃側チーム：14秒にリセット（14秒を表示）でスローイン
    - 防御側チーム：24秒にリセット（表示なし）でスローイン
- (5) ボールが正当にバスケットに入ったとき
- ・24秒にリセット（表示なし）し、スローインでコート内のプレーヤーに触れたときに動かし始める。
- (6) ゲームコントロールが動いている間に新たなボールコントロールが始まったとき
- ・速やかに24秒リセットして、動かし始める。
- ※安易に24秒リセットをしない
- (7) フリースローの時
- ・表示なしにしておく
  - ・最後のフリースローのボールがリングに触れたあと、新たなボールコントロールが始まったとき
    - 攻撃側チームのコントロール：14秒リセット+スタート
    - 防御側チームのコントロール：24秒リセット+スタート
  - ・最後のフリースローが成功したときは、24秒にリセットし、エンドからのスローイン後に動かし始める。
- (8) 第4Q, OTの残り2:00以下のタイムアウト後のスローイン
- ・フロントコートからのスローイン
    - 13秒以下：14秒リセット（14秒表示）
    - 14秒以上：継続（残り時間表示）
  - ・バックコートからのスローイン：(2)(3)に従う
- (9) 各時限の終了間際（ゲームクロック24秒未満）の操作

ゲームクロックの秒数	事象	操作
残り24秒未満	攻守が変わったとき	24秒表示で止める
	ショット後、オフェンス側がボールコントロールしたとき	14秒から計り始める
残り14秒未満	攻守が変わったとき	24秒表示で止める
	ショット後、オフェンス側がボールをコントロールしたとき	14秒表示で止める
	審判が笛を鳴らしゲームクロックを止めた時	非表示にする
	第4Q, OTでショットが成功したとき	