

平成14年度

TO 講習会

2002 . 11 . 13 Wed

1 . TO(テーブル・オフィシャルズ)とは...

- * TO とは、審判(フロア・オフィシャルズ)を補佐するものである。しかし、単に時計を操作したり、スコアシートを記入したりするだけでなく、審判との協力により、規則に従ってゲームを公正に且つ円滑に進行する役割を担っています。
- * TO は、タイムキーパー、スコアラ、24秒オペレーター、アシスタント・スコアラの各1人ずつ、計4人からなります。
- * TO の着席位置は以下の通りです。

2 . 各オフィシャルの任務

スコアラ

- * ゲーム開始予定時刻5分前までにそのゲームに出場するチーム名及びメンバー名、番号、コーチ(アシスタントコーチ)の名前、大会名、場所、年月日、開始時刻がスコアシートに記入されているか確認して下さい。
- * ゲーム開始3分前までに最初にでる5人とキャプテンを確認し、コーチのサインを受けてください。
- * ショットで得点になったもの(3点が認められた時は特に注意!)、フリースローで得点になったものをその時ごとに記録して、得点合計を明らかにしておいて下さい。
- * 各プレイヤーに宣せられたパーソナル・ファウルとテクニカル・ファウルを記録し、5回目のファウルが宣せられたときには、ただちに合図器具を鳴らして審判に知らせて下さい。
- * 審判がチャージド・タイム・アウトを宣したら、1回のチャージド・タイム・アウトをそのチームに記録して下さい。

- * チャージド・タイム・アウトは、ボールがデッドでゲーム・クロックが止められている間、相手チームのフィールド・ゴールで得点したときに認められます。その場合、すみやかに合図器具を使って審判に知らせて下さい。
- * 交代は、ファウル、ヘルドボール(ジャンプ・ボール)、チャージド・タイム・アウト、審判がゲームの中断を命じたときはどちらのチームにも認められます。また、ヴァイオレーションのあとスロー・インするチームだけが交代を認められます。
- * 各ピリオドが終わり次第、両チームの得点をスコアシートの最上段の該当欄に記入して下さい。

アシスタント・スコアラ

- * 各プレイヤーにファウルが宣せられるたびに、ファウルの標識を使ってそのプレイヤーの何回目のファウルであるか、そのチームの何回目のプレイヤーファウルであるかスコアラからの連絡を受けて示して下さい。
- * ファウルの表示は、審判、コーチ、観客にはっきりと分かるようにすみやかに表示し、一定時間(約 5 秒位)表示をし続けて下さい。
- * ゲーム中得点があった場合、得点したプレイヤーの番号をすばやく声に出してスコアラに知らせる。また、ファウルが起こった時も同様、審判の合図を復唱し、フリースローがあればシューターの番号を声に出します。
- * 自分の右側のチームの交代などの申し出の請求に注意し、申し出があったときにはすばやくスコアラに伝えてください。

タイムキーパー

- * 以下のように、各ピリオド開始前の合図を行って下さい。

第 1 ピリオド	3 分前	チームと主審に知らせる。
	1 分前	主審に知らせる。
第 2 ピリオド	30 秒前	合図器具を鳴らす。
第 3 ピリオド	3 分前	チームと主審に知らせる。
	1 分 30 秒前	合図器具を鳴らす。
	30 秒前	主審に知らせる。
第 4 ピリオド	30 秒前	合図器具を鳴らす。
- * 規則に従ってゲームクロックを操作し、競技時間と競技のインタヴァルとを計ります。
- * ゲームクロックの操作と同時に、ゲームクロックを動かし始める時はその瞬間に挙げていた手のひらを握り、ゲームクロックを止める時はその瞬間に手を開いて頭上に挙げます。

- * ゲームクロックを動かし始める時機は、ジャンプボールでジャンパーにトスアップされた瞬間、不成功のフリースローのボールがコート内のプレイヤーに触れた瞬間、スローインでボールがコート内のプレイヤーに触れた瞬間です。
- * ゲームクロックを止める時機は、ヴァイオレーション、ファウル、ヘルドボール(ジャンプボール)、審判がプレイの中断を命じたとき、24秒の合図があったとき、チャージド・タイム・アウトを請求している場合のフィールドゴール成功後、及び第4ピリオドの残り2分間にフィールドゴールが成功した時です。(注！バスケット大会では、第1～第3ピリオドは流し計時とするので、フリースロー、チャージド・タイム・アウト、審判が特別に認めた場合を除いてはゲームクロックは止めなくて結構です。)
- * 審判がチャージド・タイム・アウトを宣してから1分間を計り、50秒が経過したら合図器具を鳴らして審判に知らせて下さい。
- * クォータータイム、ハーフタイム、試合間をそれぞれ審判が前の時限の終了を宣してから計って下さい。

24秒オペレーター

- * プレイヤーがコート内でライブのボールをコントロールしたら、24秒計を動かします。また、相手チームがボールをコントロールしたら、新たに24秒計を計ります。
- * ファウル、ジャンプボール、ヴァイオレーションで審判が笛を鳴らしたとき、ショットされたボールがリングに触れたとき及びバスケットに入ったときは24秒計は止めてリセットし、何も表示しません。
- * ボールがデアウト・オブ・バウンズになったとき、またはダブルファウルが起こったとき、引き続き同じチームにスローインのボールが与えられる場合は24秒計は止めるがリセットはしません。
- * 自分の左側のチームの交代などの申し出の請求に注意し、申し出があったときにはすばやくスコアラーに伝えてください。

その他

- * スコアボードの残り時間の表示は、残り1分までは1分区分切りで、それ以降は残り59秒から30秒までを1/2、29秒から15秒までを1/4、14秒以下を0で表します。

《スコアシートの記入方法》

* ランニングスコア

得点が行なされるごとに合計得点を斜線でチェックし、隣の欄に得点したプレイヤーの番号を記入します。3ポイントの時は、得点したプレイヤーの番号を で囲みます。また、フリースローが成功したら、合計得点を でチェックし、隣の欄に得点したプレイヤーの番号を記入します。

* ファウル

プレイヤーのファウルは、パーソナルファウル：P、アンスポーツマンライクファウル：U、ディスクォリングファウル：D、テクニカルファウル：T、を個人のファウル欄に記入し、フリースローが与えられる場合には、記号の後ろにフリースローの数を小さく記入します。同時にチームファウルの欄をチェックします。

* チャージド・タイム・アウト

チャージド・タイム・アウトの記録は、チャージド・タイム・アウトの欄にチェックします。