

2019年(平成31年)は、全国高校総体(インターハイ)

2020年(平成32年)は、国民体育大会(国体)が鹿児島県で開催されます。

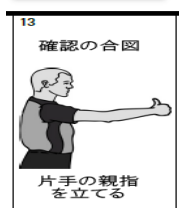
大会をTOとして支える皆さんのレベルアップのために

マニュアルを準備しましたので、どうぞご活用ください!!



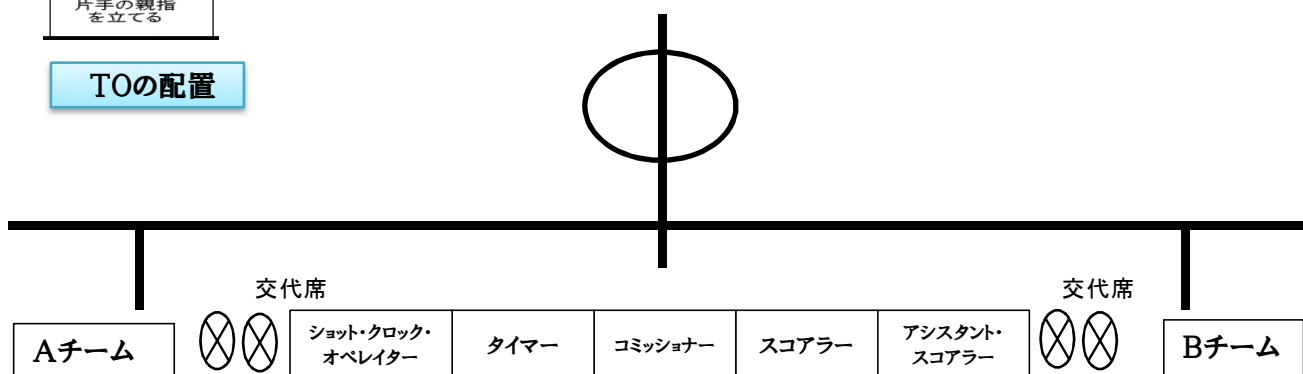
TO(テーブル・オフィシャル)マニュアル

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。役割を達成する為には、TOどうし及び審判・コミッショナー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。

TOの配置



- ・コミッショナーは大会によっては置かれませんが、基本は上記のように並び4名で構成してください。
- ・作業や合図は座ったまま行います。

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 開始5分前までにコーチが申し出たスターター5人(P1-in欄)に 黒色で× 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 (ファー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 の確認 タイムアウト用クロック(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・クロックの確認 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

試合中の主な役割

スコアラー

※スコアシートの記入

- ・トスアップ前にスターター5人を確認し×を**赤○**で囲む
- ・スコアは**第1, 3ピリオドを赤**、2, 4ピリオド及び延長を黒で記入
- ・間違えた場合は黒で二重線を引き、横に正しく記入する（修正液や修正テープは使用しない）

※アシスタント・スコアラーへの声の協力

- ・アシスタント・スコアラーとファール回数など確認をする

※ポジション・アローの表示

- ①ゲーム開始時のジャンプ・ボールのあと、**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**が攻撃する方向を矢印で示す
- ②その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起きて、オルタネイティング・ポジション・ルールによる**スロー・インが終わるたびにすみやかに矢印の向きを逆にする**
- ③第2ピリオド以降（延長時限を含む）は、オルタネイティング・ポジション・ルールによるスロー・インで始まるので、インターヴァルとハーフ・タイムの間も矢印は表示しておく。**第2ピリオド終了後はすみやかに矢印の向きを変える**



※タイム・アウト、交代の審判への合図

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
審判が笛を吹いたとき ファウル、ヴァイオレーション ジャンプ・ボール・シチュエーション プレイヤーの負傷などによる中断	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 第4ピリオドと各延長時限の最後の 2分00秒表示より得点されたチーム
最後のフリースローが成功した直後 センター・ラインの延長線上からの スロー・インが与えられる場合は、成功 しなかった場合も含む	両チーム	両チーム
合図（合図器具とジェスチャー） ブザー（またはホーン、笛）を 3秒程度 鳴らしたあとに 座ったまま 合図をする	両手で（片手は 指で）T型を示 	胸の前で両腕を 交差させる 

※第4ピリオドまたは延長の最後の2分間に、得点されたチームの交代があったときは、相手チームの交代も認められる

< 合図の出し方 >

- ①合図は、審判がヴァイオレーションやファウルの伝達の後すみやかに行う。

次のようなときは、合図は次の機会まで控える。

- ・フリースローの場合、審判が1投目のボールをシューターに与えたとき
- ・スロー・インの場合、審判がスロー・インするプレイヤーにボールを与えたとき

- ②フィールド・ゴールやフリースローの後の合図は、すみやかに行う。（タイム・アウトまたは交代が認められる時機は、ゴールのあと、得点されたチームのプレイヤーがスロー・インのボールを手にする前までである）

アシスタント・スコアラ―

※プレイヤー及びチームファウル数の表示

・チームファウルが4回目になった時に「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時に「赤い標識」を表示する

※得点計の操作

※ピリオドの表示

※スコアラ―への声による補佐（ファール、得点など）

例) 得点の場合→「○番、2点or3点、○点目（チームの得点）」

ファウルの場合→「○番、○回目、チームファウル○個目」などの声をかける

※右側（B）チームの交代要員の番号確認、タイム・アウト請求の確認

・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素早くスコアラ―に知らせる

タイマー

※ゲーム開始前と各ピリオド間、ハーフ・タイム、競技時間の計測、時限終了の合図
 < ゲーム・クロックの操作 >

◎スタート

- ①ジャンプ・ボールでトス・アップされたボールをジャンパーがタップした時
- ②フリースローが不成功で、リングに当たったボールにプレイヤーが触れた時
 （あとにフリースローが続く場合や、センター・ラインからスロー・インになる場合を除く）
- ③スロー・インされたボールにコート内のプレイヤーが触れた時

◎ストップ

- ①審判が笛を鳴らした時
- ②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時
- ③第4ピリオド、各延長時限の最後2分間にフィールド・ゴールが成功した時

※24秒の合図が鳴っても、ゲーム・クロックを止めてはいけない

ゲーム・クロックを
動かす始める合図



上げていた手のひらを

ゲーム・クロックを
止める合図



手を開き頭上に上げる

< ブザーのタイミング > () は中学生のゲーム

第1ピリオド	インターヴァル	第2ピリオド	ハーフタイム	第3ピリオド	インターヴァル	第4ピリオド	インターヴァル	延長時限
10 (8)	2	10 (8)	10	10 (8)	2	10 (8)	2	5 (3)

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

※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

※タイム・アウトの計測と50秒経過、60秒経過の合図

< タイム・アウト >

- ・タイム・アウトの時間は、審判が宣した時からはかり始める
- ・はかり始めてから、50秒経過したときと60秒経過したときの2回合図器具を鳴らす

< 24秒計の操作 >

◎計測スタート

はかり始める場面	はかり始めのタイミング
<ul style="list-style-type: none"> ●ジャンプ・ボール（ゲーム開始時のみ） ●リバウンド争い ●相手チームからボールを奪ったとき 	コート内のプレイヤーがボールをコントロールしたとき（ボールをキャッチしたときまたはドリブルを始めたとき）
<ul style="list-style-type: none"> ●スロー・イン 	コート内のプレイヤーがボールに触れたとき（攻撃側プレイヤーでも防御側プレイヤーでも）

◎計測ストップ

止める場面とタイミング	その後の処置
●ボールがバスケットに入ったとき	リセットし、次に24秒計測がスタートするまで何も表示しない
●ボールがショットやパスでリングに触れたとき	味方がボールをコントロールしたら 14秒 リセット 相手がボールをコントロールしたら 24秒 リセット
●相手チームのボール・コントロールが始まったとき（相手チームにボールを奪われたとき）	直ちに新たな24秒をはかり始める
●審判が笛を吹いたとき（相手チームにボールが与えられる場合）	リセットし、次に24秒計測がスタートするまで何も表示しない
●審判が笛を吹いたとき（フリースローが与えられる場合）	味方がリバウンドをとったら 14秒 リセット 相手がリバウンドをとったら 24秒 リセット
●審判が笛を吹いたとき（引き続き同じチームにボールが与えられる場合）	下表に従う

◎審判の笛による計測ストップ後の処置（引き続き同じチームにボールが与えられる場合）

笛の要因	その後の処置	
<ul style="list-style-type: none"> ●アウト・オブ・バウンズ ●味方チームの負傷者の保護など、味方チームに原因がある理由による中断 ●ジャンプ・ボール・シチュエーション ●ダブル・ファウル 	残り時間を継続してはかる	
<ul style="list-style-type: none"> ●相手チームのファウルやヴァイオレーション（アウト・オブ・バウンズを除く） ●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 ●どちらのチームにも関係のない理由による中断（24秒計が誤ってリセットされてしまった場合を含む） 	バックコートからのスロー・インの場合	24秒にリセット
	フロントコートからのスロー・インで残りが14秒以上の場合	残りの時間を継続してはかる
	フロントコートからのスロー・インで残りが13秒以下の場合	14秒にリセット

※アンスポーツマンライク・ファウル等の後にセンター・ラインのアウトからのスロー・インでゲームが再開されるときは新たな24秒が与えられる

※バック・コートからスロー・インする場合は**24秒**リセット。フロント・コートの場合は**14秒**リセット。但し、残り時間が長いときは、その時間が与えられる

※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ー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に、ショット・クロックの電源を切る**

※左側（A）チームの交代要員の番号確認、タイム・アウト請求の確認・自分の左側（A）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素早くスコアラーに知らせる

※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

リセットの合図

