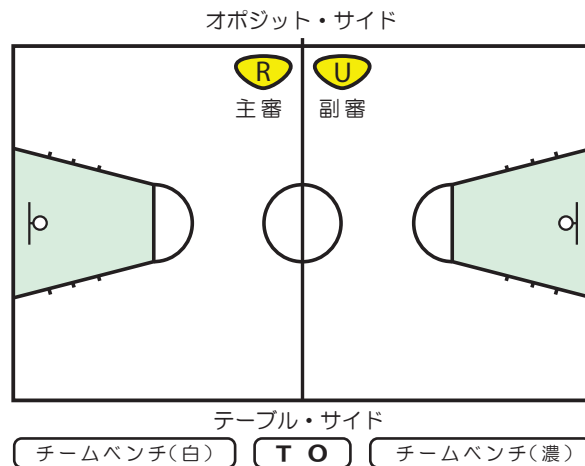


ミニバスケットボール TO(テーブル・オフィシャルズ) 手引き(マニュアル)

大阪ミニバスケットボール連盟審判部では、今回「TOの手引き」を作成しました。
ミニバスケットボール競技規則では記述がない部分についても、連盟審判部として
独自の規定というかたちで設定している部分が多くあります。
ゲームを楽しく、円滑に進める「申し合わせ」ととらえて頂き、
各チームでご活用ください。
まだまだ内容には修正を加え続けて、より分かりやすい表現に
していく必要があると思われまます。
お気づきの点・ご不明な点がありましたら大阪ミニバスケットボール連盟・審判部
までお気軽にご連絡ください。

ゲーム開始5分前～2分前まで、レフリーはオポジットサイドの位置で両チームの
ウォーミング・アップを見守ります。(3分前もここで吹きます)
タイム・アウト時もこの位置にいることが基本です。



----- 目 次 -----

TOの留意点

スコアラーの役割

アシスタント・スコアラーの役割

タイマーの役割

30秒オペレーターの役割

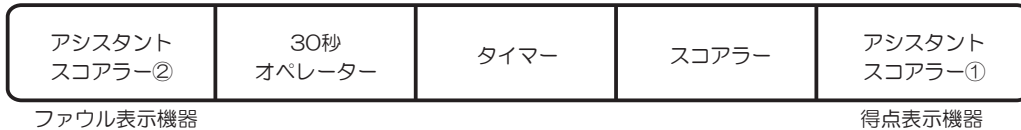
よくあるTOのミス・かん違い<1>

よくあるTOのミス・かん違い<2>

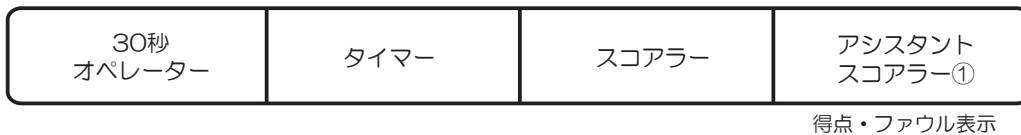
ミニバスケットボール・TOの留意点

会場のTO機器の確認が必要（会場にどんなTO機材設備があるか）

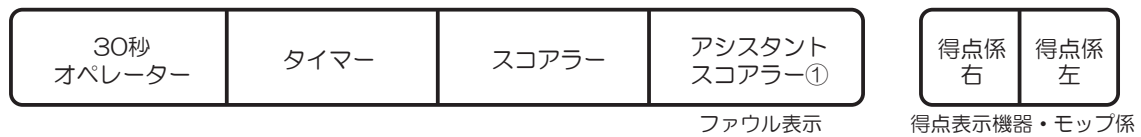
- タイマー機器・30秒機器・ファウル表示機器・得点表示機器・スコアラ―とそれぞれが独立して単体で機材がある場合 … 5名（すべてTOテーブルで操作を行える）
- ファウル表示機器がなく、テーブル左右での積み木タイプの場合、左右のA・スコアラ―で行う。



- ファウル表示機器・得点表示機器を兼任して、4名でも可能（すべてTOテーブルで操作を行える）



- 得点表示機器がない場合（めくり得点板の場合）得点係りとして2人増やす。



- デジタイマーで、タイマー・30秒・得点の3役割を行う場合



- 床拭きモップ係りは2人 めくり得点の場合、得点係りが兼任できる。

※ 会場の機材設備に対応して、その都度TOチームのメンバーで役割を確認しておくことが大切です。

- | | |
|------------------|--|
| ○アシスタント
スコアラ― | ： 個人、チームのファウル表示以外は余裕がある
ファウル者や得点者の背番号確認をスコアラ―と協力する |
| ○スコアラ― | ： ゲームで起る記録事項をすべてスコアシートに記入するなど
仕事が多岐にわたり、判断力も要求されるので <u>最高学年が適任。</u> |
| ○30秒オペレーター | ： 最も煩雑で、集中力や独自の判断力も要求される。 <u>最高学年が適任。</u> |
| ○タイマー | ： 難易度は低いですが、笛の音への反応の良さと根気強さが必要。 |

- ※ タイマーと30秒オペレーターは、必ず2人で個別に担当する（一人で兼任しない）
- ※ アローの管理はスコアラ―かA・スコアラ―が行う
- ※ 必要以上数の人間がTOの後ろに立って動かない → 審判が有事を判断できない
- ※ 試合開始5分前には着席完了し、スコアペーパーや筆記用具の準備を確認する
- ※ TOの後ろには、必ず指導者やTO担当の大人がついて、管理すること
- ※ めくり得点板では、真横に下がり気味で座る（前に座って見えなくしたり、めくりを手で持ち続けたい）
- ※ 試合が終了しても、得点板はリセットしないで、そのままにしておく（リセットは次の担当者に任せる）

< スコアラーの役割 >

- スコアラーはT Oチームの『キャプテン』です。
- T Oチームの代表として、審判やベンチのコーチと話したり、質問に答えたりします。

試合の開始前	遅くとも試合開始3分前には、すべての作業が終わっていること。 ・筆記用具やスコアシート、メンバー表の確認をします。 何か分からないことがあれば、審判に相談します。
スターターのチェック	・スコアに書いてある番号どおりに選手が出場しているか確認します。 ・アシスタントスコアラーをお願いをして、番号を読んでもらいます。
各クォーターの出場選手のチェック	・T Oテーブルの前に並んだ選手の番号をチェックします。 ・アシスタントスコアラーをお願いをして、番号を読んでもらいます。
ゲームが始まったら	・最初のボール保持を確認して、矢印を攻めきの逆方向に向けます。 ・アシスタントスコアラーと協力して、頼んでいてもいいでしょう。

●ミニバスケットボール競技規則の『スコアシートの記入法』をよく読んでおくこと。

- ファウルの記入の仕方
- チームファウルの記入の仕方
- タイムアウトの記入の仕方
- ランニングスコアの記入の仕方
- 最終手続きの記入の仕方
- 審判の合図やテーブルオフィシャルズの合図

ファウルがあった	・審判がテーブルに向かって伝える番号を確認しましょう。 ・しっかりと審判と目を合わせて聞きます。 ・聞き終わって、分かったら、親指を立てて『OKサイン』を出します。 ・スコアシートに記入します。
クォーターで4ファウルになった	・審判が4つ目のファウルを伝え終わったところで、 ブザーを鳴らして 、審判に 指と声 でチームファウルが4つ目であることを伝えましょう。
前半が終了した (スコアの確認)	・矢印の向きを変えて、審判に変えたことを必ず伝えましょう。 ・スコアの確認をします。両チームのスコアラーを呼びます。 白チームから『番号』→『ファウル』の順で大きな声で確認します。 ・ランニングスコアで、前半の得点を確認します。 もし、どちらかのスコアと違っていたら、必ず審判に指示を聞きます。 勝手に書き直しては絶対にいけません。
ゲームが終了した	・スコアシートの最終の手続きをして、全員がフルネームを記入します。

- ※ フィールドゴールの2点が入ったら、得点らんの点数に / 印を先に書き込みます。
となりのワクに入れた選手の番号を書き込みます。
- ※ フリースローの1点が入ったら、得点らんの点数に ● 印を先に書き込み、その後、選手の番号を書きます。
- ※ 各クォーターが終わったら、その最後の得点の数字を○で囲み、はっきりとした一本線を下に引きます。
- ※ ゲームが終わったら、最後の得点を○で囲み、はっきりとした二本線を下に引きます。
各クォーターの得点を書き、総得点の合計を書きます。
使わなかったファウルわく、タイムアウトわくを一本線で消しこみ、使わなかった得点らんを左上から右下へななめの線で消しこめば完ぺきです。
- ※ 最後にT Oチームの名前をそれぞれの役割のわくにフルネームで記入して、審判に渡します。