

こんにちは。U15部会に属するT O委員会です。私たちは、2つのことを担う委員会です。

- ①試合をするときに必要な「テーブル・オフィシャルズ（以下：T O）」の大切さを伝えていくこと
- ②担当するクルーが、責任と自信をもって任務を遂行できるようによりよい方法を考え、発信すること

U15カテゴリーに所属する皆さんが、大切な試合で存分に力を発揮するために、自分たちの競技力を伸ばすことはもちろんですが、大会をつくる一人として、責任をもってT Oを担当することは、選手としてとても大切なことです。皆さんには、T Oの任務を果たすことを通して、その責任感を学んでほしいと思っています。

そこで、まず私たち大人が、研修を積むことにしました。実際にやってみると、失敗が起こりそうな場面がいくつかありました。失敗につながらないように、今回「**コミュニケーション**」をテーマに研修をしました。

研修後に、「いつ」、「誰が」、「何を伝える」とよいかをまとめました。ぜひ知っていただきたいと思います。

今回は、県内から地区T O委員長6名とともに研修を行いました。U15選手権男子準決勝のゲームをモデルにして実践しましたが、大人がやっても失敗は起こりえます。任務を遂行する上で、やらなければならないことは決まっています。失敗が起きないようにするために、今回は「声」「コミュニケーションをとる」ことをテーマに行いました。バスケットボールを通して、成長を願う皆様にとって、参考にさせていただけると嬉しいです。お気づきのことや、ご質問などございましたら、T O委員会のほうにお知らせください。

T O委員会は、発足して間もない委員会です。皆様からご意見をいただき、よりよいT O運営を目指して、委員会メンバーで頑張っていきます。今後とも、宜しくお願いします。

令和2年11月
T O委員会 委員長
清水 啓太

私は、今回ショットクロックオペレーターを担当しました。試合中は、T O主任からの声は、リバウンド争いや処置を失敗しそうになってしまった時、また、判断が正しかった時などの声掛けがありがたかったです。生徒はミスをする、精神的に動揺することも予想されます。T O主任の声掛けは、生徒が安心して1試合任務を遂行するために、効果的だと感じました。

飛騨地区T O委員 中谷 督

T O主任として参加させていただき、お互いに連携をとること、確認作業を怠らないことが、ミスを減らす大原則だと感じました。特に、ショットクロックについては、保持の有無やタイミングを見極めるのは難しいため、クルーで声を掛け合うことが大切になると感じました。全体を通して、タイムアウト前後の処理については、とくに注意が必要であると感じました。

岐阜地区T O委員 小椋 基生

本研修では、タイマーを担当させていただきました。タイムアウト時や第4クォーター残り2分の状況などでミスが起こりやすいポイント、そしてクルーの心理状態など実践してみて理解できることが多くありました。T O指導をするためには、指導者自身がルールを理解することはもちろんですが、それ以上にT Oクルーとしての経験が必要だと、改めて感じる事ができる良い研修でした。

美濃地区T O委員 太田 悠一

【ゲームレポート】

TOコミュニケーションのポイント～この声は、必ずかけましょう～

【注意】このレポートは、今回講習を行った反省として挙がったものです。今後、多くの方の声を頂きながら改善を図っていきたいと思っていますので、ぜひ参考にしていただけると有り難いです。

□試合開始前

いつ	誰が	何を伝える
ゲーム開始 10分前～5分前	スコアラー 全員	□スターターとゲームキャプテンのチェック、スタンディングコーチのサインをお願いします。 □審判員とのミーティング (レフェリーと、気を付けるポイントなどを確認しましょう。)
ゲーム開始 5分前～3分前	タイマー	□(3分10秒前から)まもなく3分前です。カウントダウン。 □10、9、8、・・・、1(ブザーを鳴らす)。3分前です。
ゲーム開始 3分前～1分30秒前	タイマー	□(1分40秒前から)まもなく、1分30秒前です。カウントダウン。10、9、8、・・・、1(ブザー)。 □1分30秒前です。
1分30秒前～ゲーム開始	Aスコアラー スコアラー タイマー	□スタートチェックします。 □白○番、○番、・・・、○番。青●番、●番、・・・、●番。 (スコアラーはそれに合わせて相づちをして、声で確認。) □(試合開始10秒前から)カウントダウン。 □10、9、8、・・・、1(ブザー)。 □タイマーセットします。(8分にセットし、審判と確認する)
ゲームスタート時 ※TO主任を中心に確実に声出しをしましょう。	タイマー 24秒 スコアラー TO主任	□ジャンパーがタップしたらスタートします。 →(タップしたことを確認して)スタート。 □ボールの保持が確定したらスタートします。 →(保持が確定したことを確認して)スタート。 □(ボールの保持が確定したら)アローをセットします。 ※上記3つが確実に行われているかを確認してください。 □タイマー、24秒、アロー、OKです。

□試合中その1(試合が動いているとき)

いつ	誰が	何を伝える
攻撃中	Aスコアラー 24秒	(ボールをコントロールしているプレイヤーを見ながら) □○番、○番 ※プレーを解説すると良いです。 (○番ドライブ、○番ポスト入る、○番3ポイント、など) (ショットクロック残り10秒きるタイミングで) □ショットクロックカウントダウン。10、9・・・、1。 ※ショットの成立を注意深く見極める
リバウンド時	TO主任 24秒	□リバウンド後のボール保持を確認しましょう。 □(オフェンスがリバウンドを保持したら)14秒リセット (ディフェンスがリバウンドを保持したら)24秒リセット
得点時の確認	Aスコアラー	①白4番、2点、 ②(白の合計が)14点、 ③スコア○14対●7 ※アシスタントスコアラー→スコアラーの順で声かけ ※この順番で伝えるとスコアラーが書きやすいです。
得点時の確認(2)	24秒	(リセットスタートボタンを押しながら待つ) □ショットクロックオッケーです。
得点時の確認(3) 4Q残り2分のケース	タイマー	□得点が決まったら、タイマーストップ。 □(審判のタイムインの合図に合わせて)スタート。 (時間の管理を優先し、その後得点を追加する)

□試合中その2（試合が止まっているとき）

いつ	誰が	何を伝える
タイムアウト中 クォーター間 など	スコアラー (TO主任) Aスコアラー タイマー	□ここまでの得点、白○点、青●点 □チームファウル、白○個、青●個 □タイムアウト、白○回、青●回 □次コートに入るメンバーを確認しましょう。 □白○番、○番…、○番、青●番、●番…、●番 □(2, 3, 4Q開始40秒前)30秒前までカウントダウン □10、9・・・、1。(ブザー鳴らす)
ファウル時の確認	タイマー 24秒 Aスコアラー スコアラー スコアラー Aスコアラー	□タイマーストップ、 □ショットクロックストップ。 □→継続○秒/14秒リセット/24秒リセット。 □●5番、スローイン/2ショット/1ショット (審判のコールを復唱する) (審判とアイコンタクト・ジェスチャー、OKサインを出す) □●個人ファウル 2回目 □●チームファウル 3回目 □白チームファウル2回、青チームファウル3回です。 (現状の両チームのチームファウルの確認) □(チームファウルが4つカウントになるときは) 次試合が動き出したら○チーム赤い筒(表示)被せます。 □次のファウルからはフリースローになります。
アウトオブバウンズ時の 確認	タイマー 24秒	□タイマーストップ。 □ショットクロックストップ。 □→継続○秒/14秒リセット/24秒リセット。
選手交代請求時の確認 (1Q~4Q残り2分まで)	Aスコアラー (24秒) タイマー スコアラー	□(ベンチの請求を受けて)交代請求しました。 (交代ができるタイミングを確認して) □次ボールがデッドになったらブザー鳴らします。 □(ボールがデッドになったことを確認して)交代です。 ※ファウル時は、審判のコールの後に交代を宣する。
選手交代請求時の確認 (2) (4Q残り2分~終了)	Aスコアラー (24秒) タイマー スコアラー	□(ベンチの請求を受けて)交代請求しました。 ※どちらのチームが請求したかは、Aスコアラー→スコアラーに 伝達する (交代できるタイミングを確認して) □次のボールがデッドになったらブザー鳴らします。 ※青が請求している時は、(白が攻撃をしているときに)白が 得点決めた後ブザー鳴らすことも確認する。 □(ボールがデッドになったことを確認して)交代です。
タイムアウト請求時の 確認	Aスコアラー (24秒) スコアラー タイマー Aスコアラー スコアラー タイマー スコアラー スコアラー	□(ベンチの請求を受けて)白、タイムアウト請求しました。 □(タイムアウトをとることができるタイミングを確認して) 次のボールがデッドになったらブザー鳴らします。 □(青が攻撃しているときに)白が得点を決められたらブザー鳴 らします。 □(宣するタイミングを確認して)タイムアウト、白。 □得点の記入OKですか?(※書き忘れが多いところですよ) □(審判がタイムアウトを宣した)キッチンタイマースタート □経過時間は○分です。(タイマー→スコアラーへ伝達) □タイムアウト残り回数は白○回、青●回です。 ※必要に応じて審判と確認をしましょう。 □(40秒経過後)カウントダウン10、9・・・、1ブザー □(50秒経過後)カウントダウン10、9・・・、1ブザー