

【TO主任の役割】

1. 担当する試合のTOについて全責任を持つ。
2. 審判、TOチームとのコミュニケーションをとり、円滑にゲームが進められるように心がける。

【ゲーム中の確認事項】

全てを同時に確認することは不可能です。

①その瞬間の重要度
②子ども達の習熟度
を見て、確認のポイントを定めましょう。
※練習試合などで習熟度を高めましょう。

・試合が動いている時は、主に、タイマー、30秒オペレーターの手スタート、ストップの正確さを確認しましょう。
→試合が止まった瞬間、動き始めた瞬間に、時計に目がいく習慣をつける。

・試合が止まり余裕のある時、スコアシートの記入が正確に行われているか確認しましょう。

・TO対面がスコアボードの場合、得点がスコアシートとあっているか、残り時間の表示が正しいか適宜確認し、得点係と連携、声掛けをしましょう。

※残り時間の表示

6:00	→	6
5:59~5:00	→	5
4:59~4:00	→	4
3:59~3:00	→	3
2:59~2:00	→	2
1:59~1:00	→	1
0:59~0:30	→	1/2
0:29~0:15	→	1/4
0:14~0:00	→	0

■スコアラーとアシスタントスコアラーに対して

① スコアボードの得点とランニングスコアの得点があっているか

② 個人ファウルの回数とチームファウルの回数があっているか

③ 個人ファウルの回数の提示が素早く行われているか

④ 個人ファウル5回目の合図が素早く行われているか

⑤ チームファウル4回目の合図が素早く行われているか（**合図をする時期**）

⑥ タイムアウトの請求と合図が正しく行われているか（**タイムアウト～！oo**）

⑦ 矢印（ポジション・アロー）の取り扱いが正しく行われているか

⑧ スコアシートにおかしなところや、一方のチームから疑義の申し出があった時は、ゲームクロックが止められている時に、審判に知らせる

個人ファウルの回数の提示はチームファウルの回数の提示よりも早く行ってください。

ベンチからの請求が遅れた時など、請求の認否について明確な指示を出す。
→**シュートが入ってからの請求や「〇〇になったら」の請求は、不適切な請求です。**
→両チームから請求があった場合、どちらの請求とするか確認してください。

■タイマーに対して

① ゲームクロックのスタート、ストップが正しく行われているか。

② スタート、ストップのタイマーの合図が正しく行われているか。

③ タイムアウトの50秒、60秒の合図が正しく行われているか。

④ 各時限の終わりのブザーを正しく鳴らしているか。

●勝敗を左右します。タイムインの判断を正確にしましょう。
・笛が鳴ったら素早くストップします
・**コート内の選手がボールに触れた瞬間にスタートします**
緊迫した場面では、声を出して確認しましょう。

特にゲームの再開時、審判はタイマーがゲームの再開の準備ができているかを確認しています。
審判がタイマーの手が上がっていること確実に判断できるように、しっかり手を上げさせてください。

■30秒オペレーターに対して

・30秒計のスタートとストップが正しく行われているか。

① ボールを保持していたチームから相手チームの保持に切り替わる時のリセットの判断が正しいか。

② ボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るかリングにふれたときはリセットし、リングに触れなかった時は継続の判断ができているか。

③ シュートが成功した後のリセット、スタートの判断が正しいか。

※リセットする場合の5事例

- ① ボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るかリングにふれたとき
- ② 相手チームがボールを保持したとき
- ③ ボールを保持しているチームの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）が起こったとき
- ④ ボールを保持しているチームの相手チームに原因のある理由でゲームが止まったとき
- ⑤ 審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたとき

※継続する場合の4事例

- ① ボールがアウト・オブ・バウンズとなったとき
 - ② ボールを保持しているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
 - ③ ジャンプボールシチュエーションになったとき
 - ④ ダブルファウルが宣せられたとき
- ※持っているボールがたたき落とされたり、パスしたボールが相手チームにふれたりしても、チームとしてのボールの保持は終わらない。