

## TO主任の役割

1. 担当する試合のTOについて責任を持つ。
2. TOが滞りなく進められるように補助を行う。
3. **ベンチからの不当な要求から子ども達を守る。**
4. **不測の事態の場合、早急に審判に伝える。**

### 【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、ショットクロックオペレーター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。

ポイント：声出しを促しましょう！

- タイマー／ショットクロックオペレーター  
スタート！ ストップ！ 継続！ リセット！
- スコアラーとアシスタントスコアラー  
青○番、ファール○回、チーム○回…OK！  
(得点が入ったあと) 青○点！

※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 (ポゼッション・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。  
→「○○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**35秒、45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、声に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、しっかり手を上げさせてください。

### ■ショットクロックオペレーターに対して

① ショットクロックのスタートとストップが正しく行われているか。

② ボールをコントロールしていたチームから相手チームのコントロールに切り替わるときのリセットの判断が正しいか。

③ 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触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。

④ 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。

⑤ ボールがシューターの手から離れリングに触れたとき、これまでボールを保持していた側が継続してボールが保持する場合、14秒にリセットされる事を理解しているか。

⑥ ボールがシューターの手から離れ、リングに触れたとき、リバウンド争いのからボールが保持されたときの判断が正しいか。

※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コントロールしたとき
- ③ ボールをコントロール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 ボールをコントロール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 ボールをコントロール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 テクニカルファウル、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触れたりしても、チームとしてのボールのコントロールは終わらない。