

TO主任の役割

競技委員会

1. 流れ

- ① 試合順、TOチームの確認、スコアシート・TO評価シートを本部から受け取る
- ② TO生徒と打ち合わせをする
(前の試合のHT※時間がない場合は前試合終了10分前を目安)
 - i) 自己紹介
 - ii) 役割の確認・不安内容の確認
(スコアシートの完成場所も確認しておくとい)
 - iii) 心構え 等
- ③ 全試合終了後、TO席に移動し、準備する
 - i) チーム表示を貼る
 - ii) スコアシートを渡し、記入スタート
- ④ 試合開始5分前までにサインが終わっていなければ審判に伝える
- ⑤ 試合中、TOの管理を行う(TOの内容については、TOマニュアル参照)
- ⑥ TO評価シートに記入しながら、声かけを行う。
- ⑦ HT時、各チームのマネージャーと『ファウル』『得点』『後半のスローインチーム』の確認を行う。(TO主任の役割)
- ⑧ 試合終了後、タイマーをスタートさせてから次のTOチームと交代する。
(定刻に合わせるのが原則だが、時間がすぎている場合は10分間)
- ⑨ スコアラーに、スコアシートを完成させる(TO席は次のチームに明け渡す)
- ⑩ スコアラーと一緒に審判控室に行き、審判のサインをもらう
- ⑪ 本部に届ける (終了)

2. TOの配置

〔4人制の場合〕基本(正式な形)は4人制です

(コート)

ショット・クロック オペレーター(24秒計)	タイマー	スコアラー (ポゼション・アロー)	アシスタント スコアラー
---------------------------	------	----------------------	-----------------

〔5人制の場合〕原則4人制ですが、機器の都合で5人制を行う場合は以下の配置で統一します。

(コート)

サブアシスタント (ブロック&アロー)	ショット・クロック オペレーター	タイマー	スコアラー	アシスタント スコアラー
------------------------	---------------------	------	-------	-----------------

※TO主任はタイマーとスコアラーの間に位置するのが望ましい。

※会場によって、異なる場合があるので注意

3. TOの管理のポイント

TO主任は、生徒がどんな場面でも冷静に判断し、正しく操作をする手助けをするために存在します。
※ミスした生徒を指摘したり、失跡したりすぐことが目的ではありません。
正しく運営していくために、TO生徒に上手に声をかけ、サポートしましょう。

詳細は『TOマニュアル』を参照し、TOの方法を事前に理解しておくよう願います。
ここでは、ポイントのみ記載します。

★スコアラー

- ①「得点」・「タイムアウト」・「ファウル」の数が正しい。
- ②得点やファウルの度に、アシスタントスコアラー(タイマー)とコールの交換をしている。
- ③審判のレポート時の「アイコンタクト」「サムズアップ」ができています。
- ④タイムアウト、交代の合図の出し方(ブザー, シグナル)が適切である。
※5人の場合、タイマーが行うこともある。
- ⑤ポゼッションアロー反転のタイミングを正しく理解し、実践しているか。
※5人制の場合、サブアシスタントの生徒が行う場合もある。

★タイマー

- ①止め忘れ、動かし忘れなく行っている。
- ②4Q残り2分で、正しく操作を行っている。
- ③タイムアウト、交代の合図の出し方(ブザー, シグナル)は適切か。(5人制)
- ④タイムアウトの計測をしているか(ストップウォッチ)
- ⑤得点をスコアラーと確認しながら正しく表示しているか。
※タイマーがスコアボードの得点加算を行う場合、
ゲームクロックのスタート/ストップを最優先する

★24秒

- ①リングに当たった瞬間表示OFF。
- ②Oが保持したら「14秒」
Dが保持して攻める方向が変わったら「24秒」
- ③保持するのを確認し、慌てずにスタートする。
- ④笛が鳴った瞬間にストップする。(残り秒数を確認する)
- ⑤アウトオブバウンズからのリスタートは、触った瞬間にスタートする。
- ⑥フリースロー時は表示OFF。
- ⑦各Q残り24秒を切った後、表示を消している。
※14秒以上残っていて、フロントコートスタート時は、14秒表示

★フロアキーパー

- ①タイムアウト時とインターバル時に正しくモップ掛けを行っている
・タイムアウト...3Pラインの内側
・インターバル...ハーフコート
- ②マニュアル通りにモップ掛けを行っている
- ③得点盤の得点や時間の表示を正確に行っている
- ④床が汚れた際に、速やかにモップ掛けを行っている

【間違いが多い内容】

- ①タイムアウトはストップウォッチで計測する。50秒と60秒で合図を鳴らす。
- ②シュートを決められる前に請求があるタイムアウトが認められるのが基本。
- ③4Q残り2分を切ってから、タイムアウトは(最大)2つまでしかとることができない。
⇒後半に1度もタイムアウトを使っていない場合、タイムアウトの1つ目は消滅する。
- ④4Q残り2分を切っているとき、得点を決められたときに選手交代が認められる。
- ⑤試合間・クォーター間で合図を鳴らすのは以下のタイミング
 - ・1Qおよび3Q開始前 3分・1分30秒・0秒
 - ・2Q,4Qおよび延長開始前 30秒・0秒

【重大な局面の場合】

第4Qまたは、OTの最後の2分の場面で、ショット成功後のタイムアウトまたは交代の請求に、スコアラージャー(タイマー)が対応できなかった時は、TO主任がブザーを鳴らす。

【TO主任の仕事の流れ】

