ＴＯ主任マニュアル

北那須ミニバスケットボール連盟編集

（2014.4.１ルール改訂対応）

**１．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。

**２．ゲーム中の確認事項**

（１）すべてを同時に確認することは不可能なので、次のことを中心に確認のポイントを定める。

　　①　その瞬間の重要度

　　②　子供たちの習熟度

（２）試合が動いている時は、主にタイマー、３０秒オペレターのスタート、ストップの正確さを確認する。

（３）試合が止まった瞬間及び動き始めた瞬間に、時計に目がいく習慣をつける。

（４）試合が止まり余裕のある時は、スコアシートの記入が正確に行なわれているか確認する。

**３．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）プレイヤー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）プレイヤーファウル５回目の合図が素早く行われているか。

（４）チームファウル４回目の合図が素早く行われているか。

（５）タイムアウトの請求と合図が正しく行われているか。

　　　　※　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に指示を出す。

（６）ポゼション・アロー（矢印）の取り扱いが正しく行われているか。

　　①　ジャンプボールシチエーションになったときは、ポゼション・アロー（矢印）に手をかけ、スローインが終わったら、向きを反対にしたか確認する。

　　②　次のときポゼション・アロー（矢印）の向きを反対にしたか確認する。

　　　ア　スロー・インするプレイヤーが、ヴァイオレーションをしたとき。

　　　イ　スロー・インしたボールが、誰にもふれずにアウトになったとき。

　　　ウ　スロー・インしたボールが、直接リングにはさまったとき、または、リングにのったとき。

　　③　次のときポゼション・アロー（矢印）の向きを変えなかったか確認する。

　　　ア　スロー・インする前にファウルがあったとき。

　　　イ　スロー・インしたボールが空中にある間にファウルがあったとき。

（７）スコアシートにおかしなところがあったり、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。

**４．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。

　　　　※　勝敗を左右します。タイムインの判断（コート内の選手がボールに触れた瞬間）を正確に。

　　　　　　緊迫した場面では、声を出して確認。

（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）各クオーターの終わりにブザーが正しくなったか。

**５．３０秒オペレターに対して**

（１）どちらかのチームがコート内でボールを保持した時から計りはじめているか。

　　　　※　ボールに触れただけでは、スタートしない。

（２）次のときには、３０秒計をリセットしているか。

　　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。

　　　　※　ボールがシューターの手から離れてリングに触れなかったときは、バックボードに触れても３０秒は終わりません。

　　②　相手チームがボールを保持したとき。

　　　　※　も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、相手チームの選手がボールを保持するまでは、チームとしてのボールの保持は終わりません。

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・バウンズを除く）が起こったとき。

　　※　アウト・バウンズとは、コートの境界線（ライン）及び境界線の外側の床を言います。この床にボールが触れたときヴァイオレーションになります。

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。

（３）次のことが起こった結果、それまでボールを保持していたチームに引き続きスローインのボールが与えられたとき、３０秒計をリセットしないで残りの秒数からスタートしているか。

　　①　ボールがアウト・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。

（４）クオーターの残り時間が30秒より少ないときに３０秒を計っていないか。（計らなくてよい）

**６．スコアボードに対して**

（１）両チームの得点がスコアシートと合っているか。

（２）時間表示がデジタルタイマーと合っているか。

　　　　※　残り時間の表示

　　　　　①　６分＝ゲーム開始前　　　　　　　　　　　⑥　１分＝残り１分５９秒～１分

　　　　　②　５分＝ゲーム開始直後～残り５分　　　　　⑦　1／2＝残り５９秒～３０秒

　　　　　③　４分＝残り４分４９秒～４分　　　　　　　⑧　1／4＝残り２９秒～１５秒

　　　　　④　３分＝残り３分５９秒～３分　　　　　　　⑨　　０＝残り１４秒以下

　　　　　⑤　２分＝残り２分５９秒～２分

**７．ゲームの流れとチェック項目**

（１）試合開始前

　　①　ＴＯチームの役割を確認する。

　　②　試合開始１０分前までにＴＯチームを席に着かせ、用具の点検や操作方法を確認させる。

　　③　３分前までに両チームのコーチのサインをもらう。

　　④　３分前ブザーを１回鳴らし、３分前を告げさせる。

　　⑤　１分前ブザーを１回鳴らし、１分前を告げさせる。

　　⑥　先発メンバーの登録をさせる。（原則として、チームＡ（白）が先）

（２）試合開始

　　①　ＴＯチームの試合開始のあいさつは、座ったまま行い、試合開始に備えさせる。

　　②　オルタネイティブ・ポゼション・ルールの矢印は上に向けてあるか確認する。

（３）第１クオーター（６分）とクオータータイム（１分）

　　①　ジャンプボールのタップ後、ボールを保持したチームが攻める方向の反対方向にポゼション・アロー（矢印）を向けたか確認する。

　　②　第１クオーター終了後、ただちにクオータータイム（１分）を計っているか確認する。

　　③　第１クオーター終了後、ただちに第２クオーターのメンバーの登録をさせる。

　　④　第１クオーターの得点を確認する。

　　⑤　クオータータイムの１分が経過したブザーが鳴ったか確認する。

（４）第２クオーター

①　第２クオーター開始のスローインが終わったらポゼション・アロー（矢印）の向きを反対にしたか確認する。

（５）ハーフタイム

　　①　第２クオーター終了後、ただちにハーフタイム（５分）を計っているか確認する。

　　②　両チームとＴＯ席のスコアシートを確認する。合わない場合は、審判に判断を仰ぐ。

　　　　　※　決定権限は、主審の任務であり、ＴＯ主任ではない。

　　③　ポゼション・アロー（矢印）の向きを審判に方向を変えることを告げてから反対にさせる。

　　④　デジタルタイマー及びスコアボードのチーム名及び得点を入れ替える。

　　⑤　第３クオーター開始３分前になったら、ブザーを１回鳴らして３分前を告げさせる。

　　⑥　第３クオーター開始１分前になったら、ブザーを１回鳴らして１分前を告げさせる。

　　⑦　第３クオーターのメンバーの登録をさせる。

　　⑧　両チームの登録終了後、第３クオーターまでに１０人の選手が出場しているか、３クオーター連続で出場している選手がいないか確認する。

（６）第３クオーター

①　第３クオーター開始のスローインが終わったらポゼション・アロー（矢印）の向きを反対にしたか確認する。

　　②　第３クオーター終了後、ただちにクオータータイム（１分）を計っているか確認する。

　　③　第３クオーター終了後、ただちに第４クオーターのメンバーの登録をさせる。

　　　　　※　ベンチからの「同じです。」の言葉の登録は認めない。必ず整列して選手登録をさせる。

　　④　第３クオーターの得点を確認する。

　　⑤　クオータータイムの１分が経過したブザーが鳴ったか確認する。

（７）第４クオーターと試合終了

①　第４クオーター開始のスローインが終わったらポゼション・アロー（矢印）の向きを反対にしたか確認する。

　　②　第４クオーター終了後にスコアシートの得点とスコアボードの得点表示があっているか確認し、得点が合っていることを主審に告げる。

　　③　スコアシートに記入漏れがないか確認する。

　　　　　※　スコアラー、アシスタントスコアラー、タイマー、３０秒オペレターのサインも確認する。

　　④　副審、主審の順でサインを求める。

　　⑤　ＴＯ用具の整理をする。