

TO主任チェックシート

福島県バスケットボール協会TO委員会

*このシートは、TO主任の任務をまとめ、JBA『TOマニュアル』を補足するものである。TO主任は『TOマニュアル』必読。

TO主任		TOチーム		会場
日時	月 日()	【 】コート第()試合		VS

TO主任およびTO(4名)の主な任務 (*U12、U15の年代では任務を適切に分担して、さらに1名追加してもよい。)

- TO主任 : TOメンバーの任務遂行を確認・指導する。(U12/15において、TO主任が丁寧に言葉がけをする)
- スコアラール : スコアシートの記録、審判への合図(タイムアウト、交代)、アローの表示
- アシスタントスコアラール : スコアボードの操作、ファールの表示、スコアラールのサポート
- タイマー : ゲームクロックの操作(競技時間、インターバル、タイムアウトの計測)
- ショットクロックオペレーター : ショットクロックの操作

試合10分前

- テーブルにつく。審判にしっかりと挨拶をする。
- タイマーは計時を開始する。
- スコアラールは、ゲーム開始予定時刻5分前(『マニュアル』では10分前)までに各チームのコーチにスターティングメンバーの記入(黒色のボールペンで×印)とチームのキャプテン「(CAP)」を確認してもらい、サインを受ける。
この確認とサインは、チームAのコーチが先に行う。
- アシスタントスコアラールは、得点操作盤にチーム名を表示し、得点盤の表示を『INT』にする。Aチームに1点表示しチーム表示を確認する。器具(ブザー、表示器具)の点検を行う。問題がある場合は会場主任に連絡する。

第1クォーター開始

- タイマーは、第1クォーター開始3分前を、ブザーを鳴らして知らせる。
- タイマーは、第1クォーター開始1分30秒前を、ブザーを鳴らして知らせる。
- スコアラールは、ゲームの最初に出場する両チームの5人のプレイヤーを確認し、×印を赤色の○で囲む。申し出と異なる番号の選手が出場していたら審判に知らせる。
- タイマーは、インターバルの終了時にブザーを鳴らし(大音量ブザーと連動していない場合)、手を上げる。
- アシスタントスコアラールは、得点盤の表示を『1Q』にする。スコアラールをサポートする。
- スコアラールは、最初にコート内でボールをコントロールしたチームの相手チームが攻撃する方向をポゼッション・アローで示す。
ポゼッションアローの向きは、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わったのち、すみやかに逆向きにする。
- TO主任は、ゲームクロックが動いているか、また止まっている間はタイマーが手を上げているか確認する。
- TO主任は、ショットクロックが動いているか(24秒または14秒に正しくリセットされているか)確認する。
- TO主任は、スコアシートの斜線の方向、得点の記入に誤りがないかを確認する。
- TO主任は、TOチームの声の連係ができていどうかを確認する。できていなければ声をかけて連携するよう指示する。
 - 得点が入ったとき アシスタント・スコアラール: 「白○番、○ポイント、○○(Aチーム得点)対△△(Bチーム得点)」
スコアラール: 「OK」
 - ファウルがあったとき スコアラール: 「白○番、○回目、チーム・ファウル○回目、(3 or 2 or 1ショット)」
アシスタントスコアラール: 「OK」
 - 交代、タイムアウトがあるとき ショットクロックオペレーター、アシスタントスコアラール: 「○○チーム交代」「○○チーム、△番イン」、
スコアラール: 「OK」
 - ショットクロック、ゲームクロック残り10秒 タイマー、ショットクロックオペレーター : カウントダウンをする。
「10・9・8……2・1」ブザー
- TO主任は、TOチームが両チームのコーチやベンチの動き(コーチや交代要員など)を確認して伝達しているかどうかを確認する。
- アシスタントスコアラールまたはショットクロックオペレーターは、1チームに各クォーター4回目のプレイヤー・ファウルが宣せられたときは、そのあとボールがライブになってから、チーム・ファウル・ペナルティの表示器具を、TOテーブルのそのチームに近いほうの端に立てて示す。(もしくは赤いランプをつける)
- ショットクロックオペレーターは、ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき、第1Qの残りが14秒未満であらたにショットクロックヴァイオレーションが成立する可能性が残っていない場合は、ショットクロック表示装置を非表示にする、または電源を切る。
- タイマーは、クォーターの終了時にブザーを鳴らす。(大音量ブザーと連動していない場合)
- 第1Q終了後、タイマーはインターバル2分を計測する。
- 第1Q終了後、アシスタント・スコアラールは得点盤の表示を『INT』にし、ファウル表示を消す。
- 第1Q終了後、スコアラールはクォーターの最後の得点を○で囲み、プレイヤー番号・得点欄の下に太い横線を引く。

第2クォーター開始

- タイマーは、第2クォーター開始30秒前の合図を鳴らす。
- スコアラーは、出場選手の確認(黒色のボールペン)を行う。
- タイマーは、インターバルの終了時にブザーを鳴らし(大音量ブザーと連動していない場合)、手を上げる。
- アシスタント・スコアラーは得点盤の表示を『2Q』にする。スコアラーをサポートする。
- スコアラーは、オルタネイティング・ポジション・ルールによるスロー・インが終わったのち、すみやかにポジション・アローを逆向きにする。
- TO主任は、TOメンバーの任務を確認・補助(指導)する。(第1Q開始 ■を参照)
- 第2Q終了後、タイマーはハーフタイム10分を計測する。
- 第2Q終了後、アシスタントスコアラーは得点盤の表示を『INT』にし、ファウル表示を消す。
- 第2Q終了後、スコアラーとアシスタント・スコアラーは、両チームのスコアラーと個人ファウルと得点の確認を行う。
スコアラーはクォーターの最後の得点を○で囲み、プレーヤー番号・得点欄の下に太い横線を引く。第1・第2クォーターで起こったファウルの枠を濃色の太い線で囲む。使用しなかったタイム・アウトの枠に2本の横線をひく。
- 第2Q終了後、スコアラーは審判と確認しながらポジション・アローの方向を変える。

第3クォーター開始

- タイマーは、第3クォーター開始3分前を、合図器具を鳴らして知らせる。
- タイマーは、第3クォーター開始1分30秒前を、合図器具を鳴らして知らせる。
- スコアラーは、出場選手の確認(赤色のボールペン)を行う。
- タイマーは、インターバルの終了時にブザーを鳴らし(大音量ブザーと連動していない場合)、手を上げる。
- アシスタント・スコアラーは、得点盤の表示を『3Q』にする。スコアラーをサポートする。
- スコアラーは、オルタネイティング・ポジション・ルールによるスロー・インが終わったのち、すみやかにポジション・アローを逆向きにする。
- TO主任は、TOメンバーの任務を確認・補助(指導)する。(第1Q開始 ■を参照)
- 第3Q終了後、タイマーはインターバル2分を計測する。
- 第3Q終了後、アシスタント・スコアラーは得点盤の表示を『INT』にし、ファウル表示を消す。
- 第3Q終了後、スコアラーはクォーターの最後の得点を○で囲み、得点欄に下線を引く。そのクォーターで起こったファウルの枠を囲む。

第4クォーター開始

- タイマーは、第4クォーター開始30秒前の合図を鳴らす。
- スコアラーは、出場選手の確認(黒色のボールペン)を行う。
- タイマーは、インターバルの終了時にブザーを鳴らし(大音量ブザーと連動していない場合)、手を上げる。
- アシスタントスコアラーは、得点盤の表示を『4Q』にする。スコアラーをサポートする。
- スコアラーは、オルタネイティング・ポジション・ルールによるスロー・インが終わったのち、すみやかにポジション・アローを逆向きにする。
- TO主任は、TOメンバーの任務を確認・補助(指導)する。(第1Q開始 ■を参照)
- タイマーは、ゲーム・クロック残り2分以降でシュートが成功したとき、ゲーム・クロックを止め、手をあげる。
- ショットクロックオペレーターは、ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき、第4Qの残りが14秒未満であらたにショットクロックヴァイオレーションが成立する可能性が残っていない場合は、ショット・クロック表示装置を非表示にする、または電源を切る。
- タイマーは、クォーターの終了時にブザーを鳴らす。(大音量ブザーと連動していない場合)

延長時限(1回5分 インタヴァル2分/U15は3分)

- 延長時に起こったチームファウルは、第4クォーターに起こったものとみなす。 ➡第4クォーターからチームファウルは継続する。
- スコアラーは、黒色でスコアシートに記入する。
- 1チームは各延長時限に1回タイムアウトを取ることができる。第3、4クォーターで使わなかったタイムアウトを延長時限にもちこすことはできない。

試合終了後

- スコアラーはスコアの締めを行う。
- TO主任は、スコアの締めミスが出ないように確認する。アシスタントスコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーター、スコアラーの順にサインをさせる。
- スコアラーとTO主任は審判からサインをもらう。
- 本部にて記録係と勝者チームの関係者、敗者チームの関係者にスコアを渡す。