

T.O主任の役割

1. 担当する試合のT.Oについて全責任を持つ。
2. 審判、T.O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なので、その瞬間の重要度、子ども達の習熟度、等を見て、確認のポイントを定める。

試合が動いている時は、主に、タイマー、30秒オペレーターのリスタート、ストップの正確さを確認する。

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。

試合が止まった時、主に、スコアシートの記入が正確に、スムーズに行われているか確認する。

スコアラーとアシスタントスコアラーに対して

スコアボードの得点とランニングスコアの得点があるか

プレーヤーファウルの回数とチームファウルの回数があるか

プレーヤーファウル5回目の合図が素早く行われているか

チームファウル4回目の合図が素早く行われているか

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な指示を出す。

タイムアウトの請求と合図が正しく行われているか

矢印(ポゼション・アロー)の取扱いが正しく行われているか

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

タイマーに対して

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。

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。

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。

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。
「コート内の選手がボールに触れた瞬間にスタート。」
緊迫した場面では、声に出して確認。

チャージドタイムアウトの計測のみストップウォッチを使う

デジタルタイマーのブザーではなく、別に用意したホーンを使う

30秒オペレーターに対して

30秒のスタートとストップが正しく行われているか。

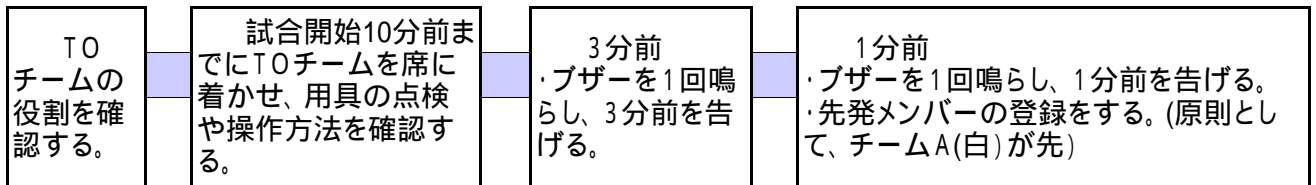
特に

シュートが成功した後のスタートが正しく行われているか(コート内の選手がボールを保持した時からはかり始める)。

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時ストップする。

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、チームとしてのボールの保持は終わらない。相手チームの選手が保持した時ストップする。

試合開始前

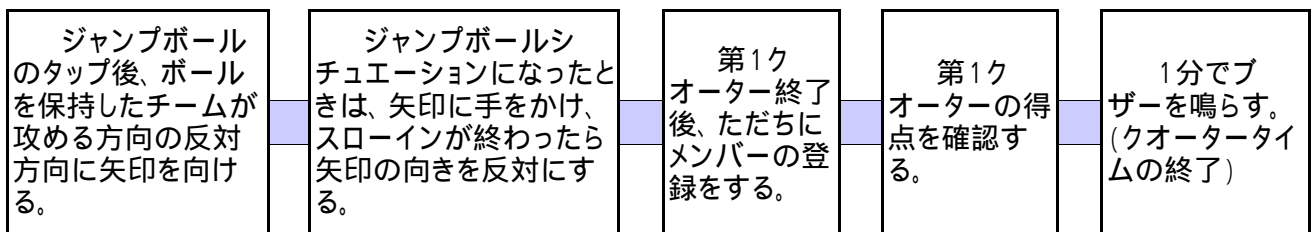


試合開始

1. TOチームの試合開始のあいさつは、座ったまま行い、試合開始に備える。
2. オルタネイティブ・ポジション・ルールの矢印は上に向けておく。

役割確認：アローの操作、ブザーの操作、ストップウォッチの操作等補助的役割も明確にする。

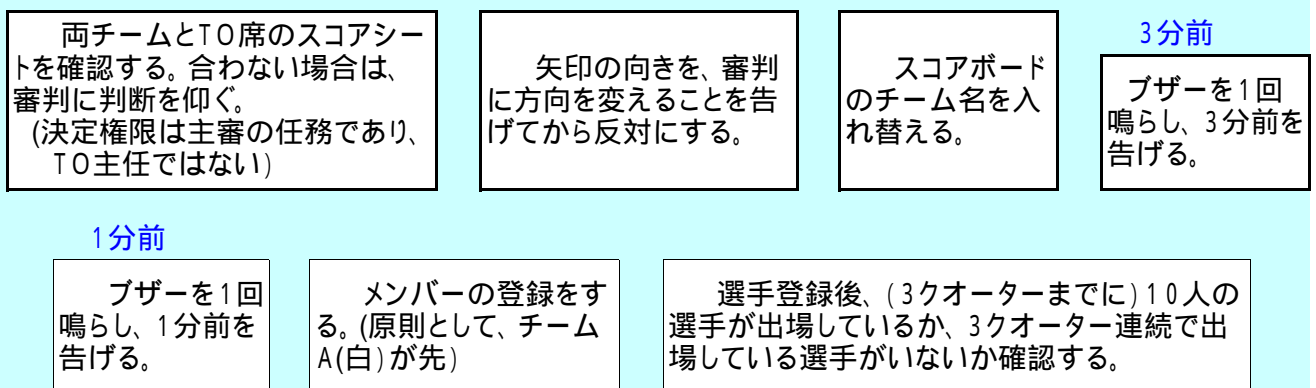
第1クォーター(6分)とクォータータイム(1分)



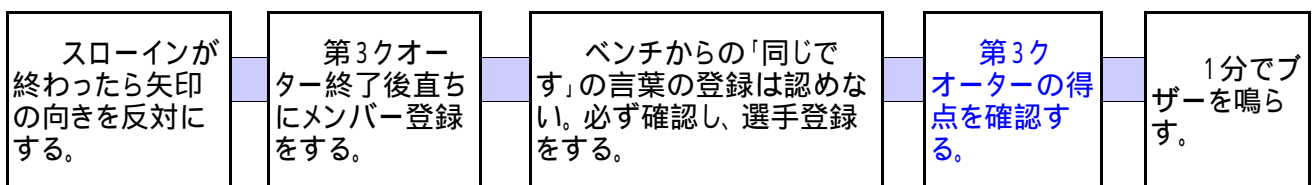
第2クォーター(6分)

1. スローインが終わったら矢印の向きを反対にする。

ハーフタイム(5分)



第3クォーター(6分)とクォータータイム(1分)



第4クォーター(6分)と試合終了

