

## ゲーム直前 TO 確認チェックリスト ●ゲーム前に審判の人と話し合っておこう!

1	TO機材の使い方は確認していますか? 知っていますか? テストで使ってみよう!
2	誰が「矢印:アロー」の向きを変える役割をしますか?
3	誰がタイム・アウトの45秒をどのようにして計りますか?(ストップウォッチは?)
4	タイムアウトの計り始めは、審判がタイム・アウトの笛を吹いたときからです。
5	ベンチからタイムアウトの請求が来たら、両はしの方はブザー係りへ伝えましょう。
6	タイムアウトを請求した相手チームがシュートを決めた時はタイム・アウトが取れます。
7	タイム・アウト終了の合図は2回鳴らします。(35秒で1回目、45秒で2回目)
8	ファウルがあってタイムアウトのときは、審判のファウルの報告を先に聞きましょう。
9	タイム・アウトは、各クォーターで1回ずつ取れるようになりました。
10	第4クォーターや延長では、笛が鳴ったときはいつでも誰でも交代ができるようになりました。
11	第4クォーターや延長では、最後のフリースローが決まったときも誰でも交代ができます。

ゲームが始まる前に自分の担当の役割について読んで確認しておこう!

### <スコアラール>

- スコアラールは、スコアシートの記入法に従ってスコアシートをつける。
- チームファウルが4回目になったら、素早くブザーを鳴らして、審判に知らせる。
- スコアラールは、プレイヤーの5回目のファウルを合図して審判に知らせる。
- OKサイン(分かりました)の合図を、審判からファウルの番号を聞いた後に出そう。
- タイム・アウト や 交代 を合図して審判に知らせる。
- アシスタント・スコアラールにお願いをして仕事を協力してもらおう。

### <アシスタント・スコアラール>

- 個人ファウルの数とチームファウルの数を、スコアラールから素早く聞いて表示します。
- スコアラールと協力して「ポジション・アロー(矢印)」を切り替えよう。

### <タイマー>

- オン・オフのボタンに指を置きっぱなしで、ゲームに集中しよう。
- 片手を真っ直ぐパーで挙げて、時計を動かす準備が出来ていることを合図しよう。

### <ショットクロックオペレーター>

- ボタンに指を置き続けて、ゲームに集中しよう。
- リングに当たったかどうか分からないときは、リセットをしないようにしよう。
- ボールがリングに当たったあと、どちらのチームがボールを取るか集中しよう。
- オフェンスリバウンドなら14秒に! ディフェンスリバウンドなら24秒に!  
どちらがボールをコントロールするのか、おちついてゆっくり待っておこう!

### ショットクロックオペレーターの <キーワード>

コントロール と 触るとの区別を!

- シュートをしただけでは、24秒をリセットすることはない。
- シュート・ブロックされただけでは、24秒をリセットすることはない。
- ファンブルしただけでは、24秒をリセットすることはない。
- バックボードに当たるだけではダメ! オレンジ色のリングに当たったことを確認すること。
- ディフェンスがカットしたアウトオブバウンズでは24秒をリセットしないで継続して計る。

- ※ ボールをカットされたチームがボールを取り返したら、そのままOK! 継続して計る。
- ※ カットされたボールがどちらのチームがコントロールするかをそのままの継続で待つこと。
- ※ カットしたディフェンスがボールをコントロールしたらリセットし、あらたに24秒をスタート。
- ※ スローインのときは、コート内で誰かプレイヤーがボールに触れたらスタート。