

## 県内におけるT Oトラブル事例とその対処方法について

県内のゲームにおいて、これまでに起きたT O関連のトラブルやその対処方法についてまとめました。決してミスをしたT OチームやT O主任、審判を非難するためのものではなく、県内で重大なT Oミスを起こさないために情報を共有する目的で作成しました。ぜひ、T Oや審判をされる前に内容を確認し、ゲームに臨んでいただければと思います。

### 【試合前】

	事 例	対処方法
セ ッ ト  オ フ ィ シ ヤ ル	<ul style="list-style-type: none"><li>赤と黒のペン、定規、ポゼッションアロー、ストップウォッチ、スコアシート等が準備されていない。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>事前に確認をする。特に、ペンは置いてあるがインクがなくなっていて書けなかったり、ストップウォッチの電池切れや操作方法が分からなかったりするケースがあるので、事前に書いたり、動かしたりする必要がある。</li><li>前の試合が終わったら速やかにスコアラーズテーブルに行き、余裕をもってT Oに望めるようにする。</li></ul>
機 材	<ul style="list-style-type: none"><li>機材に不具合がある。(音が鳴らない、途中で違う数字が表示される等)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>可能な限り、コートインスペクション(試合前にコートや機材の操作、音を確認すること。クルーチーフと確認しながら行うことが望ましい。)を行い、確認する。</li></ul>
T O ク ル ー	<ul style="list-style-type: none"><li>T Oが来ない。</li><li>試合終了後、試合の反省をしていて、T Oがなかなか席に着かない。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>事前にT O割当てを確認しておく。</li><li>試合終了後、次のT Oクルーは速やかにスコアラーズテーブルに座り、機材の操作など試合に備えて準備をする。</li></ul>

【試合中】

	事 例	対処方法
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ポゼッションアローの向きを変え忘れた。</li> <li>・ スコアシートへの記入をミスした。</li> <li>・ 得点板と得点が合わない。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>※ 競技規則2019で新しいスコアシート の書き方を事前に確認する</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 交代、タイムアウトのブザーを鳴らし忘れた、交代要員に気付かなかった。</li> <li>・ 交代やタイムアウトができる時機より遅く請求があったが、ブザーを鳴らしてしまった。</li> </ul> <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="font-size: 3em; margin-right: 10px;">{</div> <div style="margin-right: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>タイムアウト → 競技規則 P 2 7</li> <li>交代 → 競技規則 P 2 9</li> </ul> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームクロックが動いていないのに、交代した人を再び交代してコートに戻ってしまった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「アローの向きを変えます。」と毎回声に出して言うってから向きを変えるようにする。</li> </ul> <p>→ 声が無ければ、TOクルーか審判の誰かが気付いてくれる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 各クォーターの色（1・3Qは赤、2・4Qとオーバータイムは黒）で二重線を引き、横に各クォーターの色で正しく記入する。特に、AチームとBチームの得点やファールを書き間違えたり、書き漏らしたりするミスが多い。</li> </ul> <p>→ アシスタントスコアラーの協力が必要不可欠。<b>声によるサポート</b>（得点後に「Aチーム4番2点 得点は45対38」と読み上げてもらうなど）を試合前に確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ユニフォームの色をチーム間で変えたとき（Aチーム→濃色、Bチーム→淡色）に書き間違えが多い。付箋などメモできるものを持っていると便利。</li> </ul> <p>★ スコアラーは、スコアシートに記入する前に必ずベンチを見てから記入する。</p> <p><u>★ 作業が重なる（バスケットカウント・交代・タイムアウト→スコアシートへの記入とブザー）ときは、特に記入漏れやミスが多いので注意！</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 交代やタイムアウトは、「認められる時機」に認められる。 ※詳細は左〔 〕内それより請求が遅い場合は、ブザーは鳴らさずに次のタイミングに回す。ただ、中学生や高校生はなかなかコーチに直接言いにくいので、審判を通じて請求が遅いことをコーチに伝えてもらう。<u>TO主任がいる場合はTO主任がコーチに伝えるようにする。</u></li> <li>・ 交代が認められたときは、ゲームクロックがいったん動いたあと、次にボールがデッドでゲームクロックが止められたときでなければ、再び交代してゲームにでることはできない。</li> </ul> <p>※ 競技規則 P 2 9 19-2-4</p>

	事 例	対処方法
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 審判のレポートの番号が分からなかった。</li> <li>・ 審判がレポート時に明らかに番号を間違えた。</li> <li>・ 審判がチームファールの数を間違え、フリースローを与えずスローインにしようとした。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2人もしくは3人の審判の得点の合図が2点と3点で割れた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <u>少しでも疑問が生じたら迷わずブザーを鳴らして審判に確認する。</u>スコアラーが確認に追われているときは、T O主任がサポートでブザーを鳴らしても構わない。そのとき、「もう1度番号を教えてくださいませんか。」や「今のファールでチームファールは5つ目です。」など、<u>要点を短くはっきりと伝える。</u></li> <li>※ <u>審判とアイコンタクトを取ったり、審判のレポートに対して「コミュニケーションのシグナル（片手の親指を立てる）」を出したりするようにする。</u></li> <li>・ ひとまず得点をどちらかで記入して、ボールがデッドになったらブザーを鳴らして審判に確認する。そのときの時間を覚えておくかメモができればなおいい。</li> </ul>
アシスタントスコアラー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ チームファールが4つになり、赤色表示を出すのを忘れた、遅くなった。</li> <li>・ チームファールや個人ファールの表示を間違えた、表示を出すのが遅くなった。</li> <li>・ スコアボードや電光掲示板の操作が分からず、ゲームの運営に支障が出た。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ チームファールが各クォーター4つ目になったときは、その後ボールがライブになった瞬間に赤色を表示する。3つ目の段階で他のT Oクルーにも伝えるとトラブルになりにくい。</li> <li>※ <u>積み上げ式の場合、ショットクロックオペレーター（Aチーム）側を忘れがちなので注意！</u></li> <li>・ スコアラーと声による連携を事前に確認しておく。</li> <li>・ できればチームファールと個人ファールを同時に出せるといい。5秒程度表示する。</li> <li>・ もし、間違えて表示してしまった場合は、ボールがデッドになったら審判に伝えて、審判から両チームに正しい情報を伝えてもらう。</li> <li>・ スコアボードや電光掲示板の機材を使ってゲームをする場合は、アシスタントスコアラーが操作盤の操作を行う。事前に操作方法を確認しておく。（得点、タイムアウト、ピリオド表示）</li> </ul>
<p>※ スコア系（スコアラーとアシスタントスコアラー）はお互いに声を掛け合いながら協力しあうこと、アシスタントスコアラーは常にコートから目を離さないようにすることが、ミスなくゲームを運営するポイントである。</p>		

	事 例	対処方法
タイマー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームクロックを止めるタイミングで止められず、流れてしまった。</li> <li>・ ゲームクロックを動かすタイミングで動かし忘れた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ショットクロックオペレーターと、「スタート」「ストップ」と声を掛け合うこと、ゲームクロックを止めるシグナル（肘を伸ばして手を上げる）とゲームクロックを動かし始めるシグナル（手を軽く握ってから、肘を曲げて下ろす）を徹底する。</li> </ul> <p><b>ゲームクロックを動かすとき</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ジャンプボール・・・ボールがプレイヤーにタップされたとき</li> <li>スローイン・・・コート内のプレイヤーに触れたとき</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームクロックが流れた／動いていなかったかを審判に伝える。ゲームクロックを戻す／進めるかは審判に確認をしてから操作を行う。審判はゲームクロックを何分何秒から再開するかを両チームに説明すると、トラブルになりにくい。</li> <li>・ ゲームクロックを止めたときに、「ゲームクロック 4分12秒」などと声に出すことで、ある程度のゲームクロックを把握することができる。ゲームクロックが分からない場合は、マジックタイムを参考にするとよい。</li> </ul> <p>※ マジックタイム・・・表示されているゲームクロックからショットクロックの時間を足す／引くことで、クロックにトラブルがあったときに、正しい時間を導き出す。</p>
ショットクロック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ショットクロックをリセットするタイミングがバラバラでチームから指摘を受けた。</li> </ul>	<p>※ 競技規則 P62「50条 ショットクロックオペレーター：任務」参照</p> <p><b>50-3 24秒にリセットし、秒数を表示しない</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボールが相手チームのリングに触れ、相手チームがボールをコントロールしたとき</li> <li>・ フリースローを行うとき</li> </ul> <p>→ ショットクロックが正しくリセットされないことは、チームに有利・不利を与えてしまう。それだけ責任のある業務であることを認識してゲームに臨む。</p>



	事 例	対処方法
シ ョ ッ ト ク ロ ッ ク	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 新ルール(14秒リセット)を理解しておらず、どのタイミングでリセットすればいいか分からなかった。</li> <li>・ 4Qゲームクロックが残り23秒でショットクロックを動かしてしまい、ゲームクロック終了のブザーの後にショットクロックのブザーが鳴ってしまい、誤解を招いてしまった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 事前に競技規則を確認して大会やゲームに臨む。特に、テクニカルファール後の表示方法や4Q残り2:00切ってからタイムアウトがあった場合に再開する際の表示方法は確認しておく。</li> <li>・ 各クォーターのゲームクロックが残り24秒未満のとき、ショットクロックは24秒で表示して止めておく。その後、Offがショット後、再びボールをコントロールしたら14秒から動かし始める。非表示にするのは、各クォーターのゲームクロックが14未満で、審判が笛を鳴らし、ゲームクロックを止めたときである。</li> </ul> <p>※ タイマーと、「スタート」「ストップ」と声を掛け合い、時間のズレがないようにする。</p> <p>※ ショットクロックを止めたとき、「ショットクロック残り12秒」など声に出し、他のTOクルーと情報を共有する。ショットクロック残り10秒からカウントダウンをするとよい。</p>
そ の 他	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム中、マネージャーがオフィシャルズテーブルに得点やファールの数を確認しにきた。</li> <li>・ コンセントから電源プラグが引き抜かれてしまったり、配線関係のトラブルで電光表示が消えてしまったりした。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム中、コーチあるいはアシスタントコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、スコアラーズテーブルに行きスタッフ（得点やファールの数など）の情報を得ることができる。 ※競技規則 P17 7-4 「コーチ：任務と権限」</li> <li>※ <u>ボールがライブ中、マネージャーがオフィシャルズテーブルに得点やファールの確認にきた場合は、「ボールがデッドになったら確認します。」と伝え、その場で対応しない。TO主任がいる場合はTO主任が対応し、できる限りTOがコートから目を離さないようにする。</u></li> <li>・ コンセントの周りにはつい立てをしたり、コードに引っかからないようにテープ等で止めたりする。(会場係と連携) ゲームクロックやショットクロックが分からないということがないよう、クロックが止まるたびに常に読み上げて声に出し、TOクルー間で情報共有する。</li> </ul>

## 【最後に】

TOは常に100%を求められる上、時に試合の勝敗を左右する大変な業務です。そのため、**事前の準備**と**協力**が必要不可欠です。

- ① 競技規則をよく理解する
  - ② 自分が担当する業務内容を事前に確認しておく
  - ③ スコア系、タイマー系で協力し合う
  - ④ TOクルー間、審判と協力し合うこと
- が求められます。

そのほとんどは、具体的な情報を声に出して共有することで解決することが多いです。ぜひ、“声”を効果的に使って、ミスなくゲームを運営してください。

また、ミスが起こってしまったときの対応も大変重要です。ミスしたことを隠したり、そのままにしておいたりすると、後々重大なトラブルに発展しかねません。

まずは落ち着いて、ミスしたことを他のTOクルーや審判に伝え、適切な処置をしてください。大切なことは1人で対応しないこと。ぜひTOクルー間、審判と協力し合って対応するようにしてください。

質問やご意見などがありましたら、ぜひ各カテゴリーのTO担当者か県協会審判委員会TO部までお寄せください。