

# U12 TOサポーター マニュアル

## (2023年4月)

### 1. 「TOサポーター」とは

- 「TOサポーター」とは、U12のゲームで、TOを行う子どもたちをサポートする大人のことです。
- TOは、審判と一緒に一つのチームとなって、ゲームを公正かつ円滑にすすめる、とても大切な役割を担っています。子どもたちが誇りと責任感をもってTOの仕事に取り組めるよう、サポートをお願いします。
- U12のルールは、一般のルールと異なるところが多くあります。【付録】を参照してください。

### 2. ゲーム中のサポート

- 「U12 TO マニュアル ハンドブック」(JBA TO 委員会)の内容に沿ってサポートしてください。
- ゲーム中、スコアラーズテーブルの後ろから子供たちを見守り、必要に応じて声をかけてください。TOのやり方を教えるだけでなく、うまくできたときには「グッジョブ!」、間違えたときには「大丈夫だよ。落ちついてやろう!」など、はげましたり、不安を取り除いたりする声かけも大切です。
- ミスやトラブルなど、困ったことが起こったときは、審判を呼んで状況を説明し、指示を仰いでください。ただし、審判を呼ぶのは、ゲームが止まっているとき(ゲームクロックが止まって、ボールがデッドのとき)に限ります。プレーしている最中にブザーを鳴らして審判を呼んではいけません。

### 3. サポートのポイント

- 以下のポイントを押さえながら、サポートしてください。ただし、経験の少ない子どもに「あれもこれも」と伝えすぎても、子どもたちを混乱させるだけです。子どもたちの様子を見ながら、できることを少しずつ増やしていってあげてください。
- スコアシートの記入や機械の操作などが一通りできるようになったら、TO同士のコミュニケーション(声の掛け合いによる連携)にも、少しずつ取り組ませてください。最初は、TOサポーターも一緒に声出しをしてあげてください。なお、「声出し」は、TO間のコミュニケーションが目的です。審判、選手・コーチ、観客に伝えるためのものではありません。

#### (1) スコアラー

- スコアシートに得点やファウルなどを正しく記入しているか。
- 審判がファウルのレポートをするとき、アイコンタクトして、サムアップ(OKサイン)ができていないか。
- タイムアウトや交代の合図を正しく行っているか。

審判の笛のあと(ファウルのときは審判のレポートのあと)速やかにブザーとジェスチャーだけで合図する。  
合図するときに、立ち上がったたり声を出したりしない。

- ジャンプボールシチュエーションのとき、アローの反転を正しく行っているか。

ジャンプボールシチュエーションになったら、アローに手を置く。（高く掲げない。）スローインされたボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたら、アローを反転する。

#### 【注意】

- TOサポーターは、スコアシートのランニングスコアとスコアボードの表示が一致しているか、ファウルの記録と表示が一致しているか、ときどき確認してください。
- ベンチからのタイムアウトや交代の請求に注意し、スコアラーが気付いてなければ、すぐに知らせてあげてください。
- 2Q終了後に、スコアラーが両チームのマネージャーと、前半のファウル回数、得点、後半の最初にスローインするチームを確認するときは、立ち会ってください。

### (2) アシスタントスコアラー

- 個人ファウルとチームファウルの個数を、正しく表示しているか。

個人ファウルよりチームファウルを先に示す。

個人ファウルは、①ベンチに向けて②正面に向けて③再びベンチに向けて、の3段階で行う。

表示するときに、立ち上がったたり声を出したりはしない。また、表示ふだは上下に振ったり回したりしない。

- チームファウルペナルティーの赤色の標識を、正しく表示しているか。

4個目のチームファウルのあと、スローインするプレーヤーまたはフリースローするプレーヤーにボールが与えられたときに赤色の標識を表示する。

表示するときに、声を出したりブザーを鳴らしたりはしない。ただし、5個目のファウルのあと、審判がチームファウルペナルティーに気付かずにスローインさせようとしているときには、ブザーを鳴らして伝える。

- 得点が入ったときにスコアボードの得点をコールしているか。

スコアボードに表示される得点を「23 対 45」のようにコールして、スコアシートとスコアボードが一致していることを確認する。

コールは、スコアシートのランニングスコアの欄に合わせて、常に「チーム A ⇒ チーム B」の順に行う。

タイマーがスコアボードの操作を行う場合も、このコールはアシスタントスコアラーが行う。

### (3) タイマー

- スタートのとき、「スタート！」とコールして、「手を握る」⇒「手を下ろす」の2段階の動作をしているか。
- ストップのとき、「ストップ！」とコールして、その瞬間に手を上げているか。
- 2個のフリースローのとき、最後の一投の前に手を上げているか。
- タイムアウト（45秒）を計測しているか。
- タイマーがスコアボードの操作をする場合、得点入力よりスタート／ストップの操作を優先して行っているか。

#### 【注意】

- フリースロー以外でも、交代があるときなど、少し間があるときは、一度上げた手を下ろしても構いません。ただし、次にゲームが再開するときは、手を上げておきます。

#### (4) ショットクロックオペレーター

- ボールのコントロールの始まりを見極めてスタートしているか。
- スタート/ストップ時の声出しと目視による確認を行っているか。
- 審判が笛を鳴らしたときは一度ストップし、シグナルを確認して継続/リセットの操作をしているか。
- フリースローのときと、24 秒リセットのスローインのとき、非表示にしているか。
- ボールがリングに触れた瞬間に非表示にしているか。
- 各 Q、各 OT の開始時に 24 を表示しているか。
- 各 Q、各 OT の終わりに、正しく非表示にしているか。
- 左側のチームのチームファウルの表示を行う場合、正しいタイミングで行っているか。
- 

#### 【注意】

- 審判の笛でストップしたあとは、残りの時間を継続する場合と、24 秒または 14 秒にリセットする場合がありますが、継続すべき場面で誤ってリセットしてしまうと、ゲームを中断してショットクロックの修正をしなければなりません。このような事態を引き起こさないために、ショットクロックオペレーターは「審判の笛が鳴ったときは、必ず一度ストップし、審判のシグナルを確認して継続かリセットかを判断する」ことを習慣化しておくことが大切です。よい習慣が U12 の段階から身につくよう、サポートをお願いします。
- ボールのコントロールの始まり・終わりの見極めは、大人にとっても難しい技術です。ショットクロックオペレーターが誤ってリセットしてしまい、審判から修正の指示があったときには、残り何秒だったかの情報が必要です。TO サポーターは、ショットクロックの残りの秒数に注意を払いながらゲームを見守るようにしてください。
- ゲームクロックがスタート/ストップするときは、「ジャンプボール後のスタート」「最後のフリースローが不成功でボールがリングに当たったあとのスタート」を除き、ショットクロックも同時にスタート/ストップします。タイマーとショットクロックオペレーターが同時に「スタート!」「ストップ!」とコールしてそれぞれのクロックを操作することを目指させてください。

## 【付録】一般とU12の相違点

担当	項目	一般	U12
スコアラー	スコアシート	・4枚1組複写式	・1枚もの。様式は一般用と異なる。
	メンバーリスト	・キャプテンは(CAP)と記入。	キャプテンの規定はない。
	出場の記録	・スターターの5人は、コーチがスコアシートの Player-in の枠に×を記入してサインする。その後、スコアラ-が×に○をつける。 ・途中出場は、Player-in の枠に×を記入する。	・クォーターごとに出場を記録する欄がある。各Qのはじめに、スコアラ-が出場するプレーヤーの番号を見て、/を記入する。コーチのサインは不要。 ・途中出場は、\を記入する。
	コーチに記録されるファウル	・U15ではC、Bの他にM（マンツーマンペナルティ）がある。 ・Mが2回記録されると、ヘッドコーチは失格退場。	・C、Bの他にM（マンツーマンペナルティ）がある。 ・Mが3回記録されると、ヘッドコーチは失格退場。
	ランニングスコア	・1点、2点、3点がある。 ・自殺点は相手チームキャプテンの得点として記録。	・3点はない。（3点を採用する大会もある） ・自殺点は番号の代わりに▲を記入して記録。
	交代	・交代は自由に行える。 ・出場時間の制限はない。	・第3Qまでは、インターバルのみ交代できる。 ・「第3Qまでに10人以上出場」「第1Q～第3Q連続出場は不可」などの制限がある。
タイムマー	競技時間	・10分×4Q。OT5分。「引き分け」なし。 (U15は、8分×4Q、OT3分)	・6分×4Q。「引き分け」もあり。延長を行う場合は1回3分。
	【最後の2分】 (第4Q、OTの最後の2分)	・フィールドゴールの後ゲームクロックが止まる。 ・フィールドゴールの後交代できる。 ・タイムアウト後のスローインの位置を選択できる。 ・スローインファウルが適用される。	★【最後の2分】の規定はないので、第4Q、OTの残り2分であっても、左記の適用はない。
	タイムアウト	・前半2回、後半3回。（【最後の2分】は2回まで。）OT各1回。 ・スコアシートには経過時間で記録する。 ・1回60秒。50秒と60秒経過時にブザー。	・各Q、各OTに1回ずつ。 ・スコアシートには各Qの枠に×を記入して記録する。 ・1回45秒。35秒と45秒経過時にブザー。
	インターバル	・1・2Q間、3・4Q間、各OT間は2分。 ・終了30秒前と終了時にブザー。	・1・2Q間、3・4Q間は1分、各OT間は2分。 ・1分のインターバルは終了時にブザー。（30秒前のブザーなし。）2分のインターバルは、1分前と終了時にブザー。
ハーフタイム	・10分。ただし主催者の考えにより変更可。 ・終了3分前、1分30秒前、終了時にブザー。	・5分。 ・終了3分前、1分前、終了時にブザー。	

担当	項目	一般	U12
ショットクロックオペレーター	14 秒リセット	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ショットのボールがリングに触れたあと、攻撃側がボールコントロールしたとき。</li> <li>②ボールがリングに挟まったジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。</li> <li>③ショットクロック 13 秒以下で、相手チームのファウルやバイオレーションの後にフロントコートのアウトからスローインするとき。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ショットのボールがリングに触れたあと、攻撃側がボールコントロールしたとき。</li> <li>②ボールがリングに挟まったジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。</li> </ul> <p>★左の③のケースは 24 秒リセット。</p>
	ショットクロック継続	<ul style="list-style-type: none"> <li>①正当なディフェンスによるアウトオブバウンズ。</li> <li>②ジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。</li> <li>③自己責任（自チームの負傷者の保護、自チームのテクニカルファウル）。</li> <li>④ショットクロック 14 秒以上で、相手チームのファウルやバイオレーション（キックボールなど）の後にフロントコートのアウトからスローインするとき。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①正当なディフェンスによるアウトオブバウンズ。</li> <li>②ジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。</li> <li>③自己責任（自チームの負傷者の保護、自チームのテクニカルファウル）。</li> </ul> <p>★左の④のケースは 24 秒リセット。</p>
	スローインライン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アンスポ、DQのフリースローのあとのスローインはスローインラインから行う（SCは14秒リセット）。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スローインラインはない。アンスポ、DQのあとはセンターラインの延長から（SCは24秒リセット）。</li> </ul>