

U15/U18 TO マニュアル ハンドブック



2024年4月

(公財) 日本バスケットボール協会 TO 委員会

U15/U18 TOマニュアルハンドブック

「TOをやってみよう！」

2024年4月

(公財) 日本バスケットボール協会 TO委員会

テーブルオフィシャルズは、バスケットボールのゲームになくてはならない存在です。審判とともに、公正で円滑なゲームを支える、とても大切な役割を果たしています。また、テーブルオフィシャルズの仕事を覚えることは、ルールの勉強にもなります。この冊子をよく読んで、テーブルオフィシャルズをやってみよう！

1. ～6. では、テーブルオフィシャルズの仕事を説明しています。内容を理解し、できるようになったら、7. と8. に書かれている、声を使ってのコミュニケーションにも積極的にトライしてください。

内 容

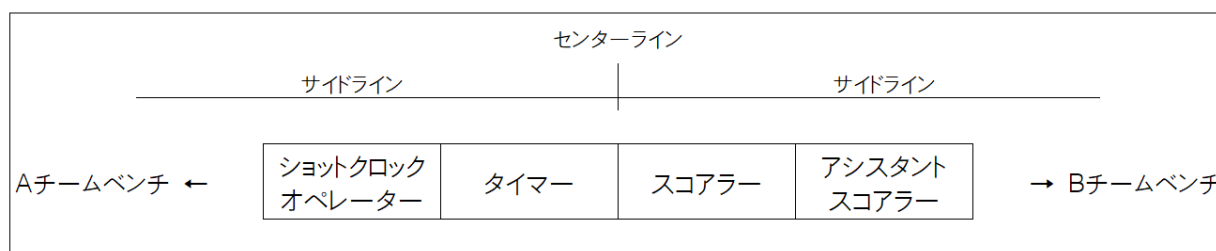
1. テーブルオフィシャルズ全体
2. スコアラーの仕事①（スコアシートの記入）
3. スコアラーの仕事②（審判への合図等）
4. アシスタントスコアラーの仕事
5. タイマーの仕事
6. ショットクロックオペレーターの仕事
7. スコアラー系のコミュニケーション
8. タイマー系のコミュニケーション

1. テーブルオフィシャルズ全体

- テーブルオフィシャルズは、次の4人で行う。U15では、仕事を分担して、5人で行ってもよい。

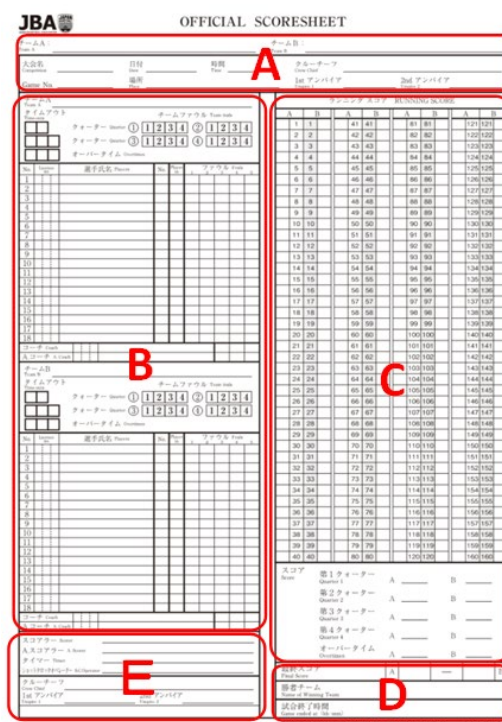
名称	主な仕事
スコアラー	スコアシートの記録、審判への合図（タイムアウト、交代）、アローの表示
アシスタントスコアラー	スコアボードの操作、ファウルの表示、スコアラーのサポート
タイマー	ゲームロックの操作（競技時間、インターバル、タイムアウトの計測）
ショットクロックオペレーター	ショットクロックの操作（24秒ルールの適用）

- スコアラーステーブルの座席は次のように決められている。5人で行うとき、5人目の座席は、仕事の分担の仕方です。



2. スコアラーの仕事①（スコアシートの記入）

- JBA公認のスコアシートは、4枚1組の複写式である。濃色（黒/青）及び赤色のボールペンで記入する。
- スコアシートは、次の5つの部分に分かれている。
 - [A]ヘッダー部分（大会名、日時、場所等）
 - [B]チーム欄
 - [C]ランニングスコアと得点記入欄
 - [D]最終結果記入欄
 - [E]TO、審判のサイン欄
- 直線を引くときは、定規を使う。ただし、ランニングスコアの数字を消す短い斜線（/または\）、チームファウルの数字を消す×印は、定規を使わずに引いても良い。



[A] ヘッダー部分

- チーム名・大会名・日付・時間（24時間制）・会場名・ゲームナンバー・審判氏名を記入する。

チームA: TeamA	東西スターズ	チームB: TeamB	南北ファイターズ
大会名 Competition	全日本バスケットボール選手権大会	クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎
日付 Date	2021/11/28	時間 Time	13:30
ゲーム番号 Game No.	12	1st アンパイア Umpire1	大阪 次郎
場所 Place	▲▲スーパーアリーナ	2nd アンパイア Umpire2	愛知 三郎

〔B〕チーム欄

- ゲーム開始 40 分前までに選手とコーチの登録番号（下 3 桁）・氏名・番号等を記入する。（登録番号は省略することもある。）使わない欄は、ヘッドコーチがサインした後に横線と斜線で区切る。
- ゲーム中は、プレーヤー出場、ファウル（個人、チーム）、タイムアウトを記録する。

※チーム欄は、各クォーターの色（第 1Q・第 3Q=赤色、第 2Q・第 4Q・OT=濃色（黒/青））で記入する。

No.		Licence no.	選手氏名 Players	No.	登録番号	ファウル Fouls				
						1	2	3	4	5
1	1	2	3	北海 一郎	00	×	P ₂			
2	2	3	4	青森 二郎	1	×	P	P	P ₂	
3	3	4	5	茨城 三郎	2	×	P ₀			
4	4	5	6	新潟 四郎	5	×				
5	5	6	7	静岡 五郎 (GAP)	8	×	P	P ₁		
6	6	7	8	滋賀 六郎	9	×	P ₂	P	T ₁	
7	7	8	9	鳥取 七郎	12					
8	8	9	0	香川 八郎	18	×	P	P	P ₂	
9	9	0	1	福岡 九郎	22					
10	0	1	2	岩手 太郎	27	×	P	P ₁	P ₃	U ₂ T ₁
11	1	2	3	栃木 次郎	34					
12	2	3	4	長野 三郎	91	×	U ₂	P	U ₂	GD
13										
14										
15										
16										
17										
18										
コーチ		0	0	1	山口 馬助	山口	B ₁	C ₁		
A. コーチ		0	0	2	島根 玉子					

タイムアウトの記録

- 各 Q、OT の経過時間(分単位)で記録する
[例] (10 分 Q) 残り 4 分 32 秒 → 「6」
(8 分 Q) 残り 3 分 21 秒 → 「5」
(5 分 OT) 残り 0 分 23 秒 → 「5」
- 使わなかった枠は濃色（黒/青）で二本線を引く。（OT の欄にも引く）

6		←前半(第1・2Q)
8	10	←後半(第3・4Q)
	5	←延長(OT)

- 第 4 Q の最後の 2 分までに、後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、後半の最初の枠に 2 本の横線を引く。

	9	←後半(第3・4Q)
--	---	------------

チームファウルの記録

- プレーヤーのファウルのたびに数字を×で消す。
- コーチのファウルはチームファウルに含まない。
- 使わなかった枠には 2 本の横線を引く。

①	×	×	×	×	4	②	×	×	×	×
③	×	×	×	×	×	④	×	×	×	×

ゲーム出場の記録 (Player・in の欄)

- スターティングファイブは、コーチの書いた×印に○(赤色)をつける。
- 途中から出場したプレーヤーは、その Q で使用する色で×を書く。

ファウルの記録

- ファウルの種類を表す文字を記入する。
- フリースローが含まれる場合はその数を右下に書き添える。（フリースローが相殺される場合は「c」を書き添える）。
- 第 2 Q の終わりに、使用した枠と未使用の枠の間に濃色（黒/青）で太線を引く。
- ゲームの終わりに使用しなかった枠に濃色（黒/青）で横線を引く。

プレーヤーのファウルの記号	コーチに記録されるファウルの記号
P … パーソナルファウル	C … ヘッドコーチ自身の振る舞いによるテクニカルファウル
T … テクニカルファウル	B … ヘッドコーチ以外の人の振る舞いによるテクニカルファウル
U … アンスポーツマンライクファウル	M … マンツーマンペナルティ (U12、U15 のみ)
D … ディスクォリアフィングファウル	

GD … 累積 2 回のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルによる失格・退場を表す記号

- ※ スローインファウル（第 4 Q または OT の最後の 2 分の間に、スローインのボールが手から離れる前に宣せられる防衛側のファウル）は、P₁ と記録する。チームファウルにも数える。

〔C〕ランニングスコア等

- ゲーム中に得点を記録する。スコアボードの得点と、常に一致していることを確認する。


※各クォーターの色（第1Q・第3Q=赤色、第2Q・第4Q・OT=濃色（黒/青））で記入する。

2点

- 点数の枠に対角線を描き、その横にプレイヤーの番号を記入する。
- 左利きのスコアラーは、対角線に＼を用いてもよい。

3点

- 点数の枠に対角線を描き、その横にプレイヤーの番号を記入して○で囲む。
- 3点かどうかは、審判のシグナルで判断する。



- 3点シュートが打たれたときに3本指を出して片手を上げ、成功したら両手を上げる。
- きわどい2点のときは、打たれたときに2本指でフロアを指す。

1点(フリースロー)

- 点数の上に塗りつぶした丸を描き、その横にプレイヤーの番号を記入する。
- 不成功だったフリースローは記録しない。

各Q、OTの終了

- 最後の得点を太い○で囲み、点数とプレイヤーの番号の下に太い横線を引く。

ランニング・スコア				RUNNING SCORE				
A		B		A		B		A
1	1	00	01	81	81	1	1	
2	2	00	02	82	82	6	1	
3	3	00	03	83	83	6	1	
4	4	00	04	84	84	6	1	
5	5	00	05	85	85	6	1	
6	6	00	06	86	86	6	1	
7	7	00	07	87	87	6	1	
8	8	00	08	88	88	6	1	
9	9	00	09	89	89	6	1	
10	10	00	10	90	90	6	1	
11	11	00	11	91	91	6	1	
12	12	00	12	92	92	6	1	
13	13	00	13	93	93	6	1	
14	14	00	14	94	94	6	1	
15	15	00	15	95	95	6	1	
16	16	00	16	96	96	6	1	
17	17	00	17	97	97	6	1	
18	18	00	18	98	98	6	1	
19	19	00	19	99	99	6	1	
20	20	00	20	100	100	6	1	
21	21	00	21	101	101	6	1	
22	22	00	22	102	102	6	1	

ゲーム終了

- 最終得点を太い○で囲み、点数とプレイヤーの番号の下に2本の太い横線を引く。
- 残りの欄に斜線を引く。

スコアラー Scorer	岩国 愛子
A. スコアラー A.Scorer	柳井 和美
タイマー Timer	防府 佐和子
ショットクロックオペレーター S.C.Operator	宇部 民江
クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎
1stアンパイア Umpire1	大阪 二郎
2ndアンパイア Umpire2	愛知 三郎

スコア Score	第1クォーター Quarter1	A 17	B 21
	第2クォーター Quarter2	A 18	B 15
	第3クォーター Quarter3	A 17	B 20
	第4クォーター Quarter4	A 22	B 18
	オーバータイム Overtimes	A 13	B 11
最終スコア Final Score	A	87	85
勝者チーム Name of Winning Team	東西スターズ		
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	15:10		

〔E〕TO、審判のサイン欄

- ゲーム終了後、スコアシートの記入がすべて終わったら、TOが各自でサインする。
- その後、審判の確認を受け、サインをもらう。

〔D〕最終結果記入欄

- ゲーム終了時に終了時刻（24時間制）を記入する。
- その後に第4QまたはOTのスコア、最終スコア、勝利チーム名を記入する。
- OTは何回行っても得点を合計して記入する。OTを行わなかったときは斜線（／）を引く。

オーバータイム Overtimes	A /	B /
-------------------	-----	-----

3. スコアラーの仕事②（審判への合図等）

（1）審判への合図

認められる時機 <i>認められる時機の終わり</i>	認められるチーム	
	タイムアウト	交代
審判が笛を鳴らしたあと (ファウルときは審判のレポートのあと) <i>スローインまたはフリースローをするプレーヤーにボールが与えられるまで</i>	両チーム	両チーム
ゴールのあと <i>スローインをするプレーヤーがエンドラインのアウトオブバウンズでボールを持つまで</i>	得点されたチーム	どちらも認められない <i>【最後の2分】は得点されたチームのみ認められる</i>
フリースローに続くスローインの前 ・最後のフリースローが成功したあとのスローイン ・フリースローの成否にかかわらずスローインとなる場合(テクニカルファウルやアンスポなど) <i>スローインをするプレーヤーがアウトオブバウンズでボールを持つまたは与えられるまで</i>	両チーム	両チーム

※「ゴール」…… ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

※【最後の2分】… 第4クォーターと各オーバータイムの残り時間2:00以下の時間帯を指す。

タイムアウトの合図	交代の合図
 <p>ブザーを鳴らしたあと、両手でTの字を示し、続けて請求したチームのベンチを指す。</p>	 <p>ブザーを鳴らしたあと、両手を顔の前で交差し、続けて申し出のあったチームのベンチを指す。(両方のベンチを指すこともある)</p>

※ タイムアウトは、前半（第1・2Q）に2回、後半（第3・4Q）に3回、各OTに1回ずつ認められる。ただし、第4Qの最後の2分間は、2回までしか認められない。（1回60秒。）

（2）ポゼッションアロー

- ゲームのはじめ
 - ジャンプボールのあと、どちらかのチームがコート内でボールをコントロールしたら、相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。
 - ジャンプボールのあと、どちらのチームもボールをコントロールできないうちにアウトオブバウンズになった場合やバイオレーションまたはパーソナルファウルが宣せられた場合は、スローインのボールが与えられたときに、相手チームが攻撃する方法を矢印で示す。（このスローインのあとは、ボールがコート上のプレーヤーに触れても矢印の向きは変えない。）

ゲーム中

- ジャンプボールシチュエーションのスローインのボールがコート上のプレーヤー（味方でも敵でも）に正当に触れたときに矢印の向きを変える。（表示器具に手を添えて向きを変える準備をするが、高く持ち上げて見せる必要はない。）

※ 次の場合も矢印の向きを変える。

- スローインするチームにバイオレーションが宣せられたとき。
- スローインされたボールが、リングに挟まったり載ったりしたままになったとき。



- ジャンプボールシチュエーションのスローインのボールがコート上のプレーヤーに正当に触れる前に防御側にファウルやバイオレーション（スローインされたボールを足で止めるなど）が宣せられ、その罰則のスローインが与えられる場合は、スローイン後にアローの向きを変えない。

（３）前半が終了したときの確認

- 第 2 Q が終了したら、スコアラーのスコアシートと、両チームがベンチでつけていたスコアシートを照らし合わせて、次のことを確認する。
 - ① 前半の各プレーヤー、ヘッドコーチのファウルの個数
 - ② 前半の得点合計
 - ③ 後半の最初にスローインするチーム（第 2 Q 終了後に審判の確認のもと、速やかに矢印の向きを変えておく）

4. アシスタントスコアラーの仕事

（１）ファウル個数の表示

- 個人ファウルの個数は 3 段階で行う。

（ア）両ベンチに向けて

（イ）観衆、審判、プレーヤーに向けて

（ウ）再び両ベンチに向けて



- 個人 5 個目のファウルのときは、ブザーを鳴らして審判に伝えたあと、（イ）（ウ）の 2 段階で表示する。
- 電子式表示器具の場合は 5 秒程度表示する。
- チームファウルの個数は、4 個目まで表示する。
- 表示は、「チームファウルの個数」⇒「個人ファウルの個数」の順に行う。
- 4 個目のチームファウルの後、審判がスローインまたはフリースローのボールをプレーヤーに渡したら、チームファウルペナルティーの赤い標識を表示する。このとき、数字（チームファウルの個数）は表示しない。ただし、数字の表示が消せない機材の場合は、表示しても差し支えない。

（２）得点の入力とスコアラーのサポート

- スコアボードの得点入力は、アシスタントスコアラーが行う。ただし、得点入力とゲームクロックの操作ボタンが一体となっている機材では、タイマーが得点入力を行う。その場合、タイマーは得点入力よりもゲームクロックの操作を優先し、スタート/ストップが遅れることがないようにする。
- 得点を入力したら（タイマーが入力する場合も含む）スコアボードを目視して、スコアボードとスコアシートのランニングスコアの得点が一貫していることを確認する。（スコアラーとコールを交換）

例：スコアラー「赤 4 番 3 点 23 点目」⇒ アシスコ「赤 4 番 2 点。19 対 23」⇒ スコアラー「OK!」

※アシスタントスコアラーの得点のコールは常にチーム A ⇒ チーム B の順で行う。
- ゴールやファウルのプレーヤーの番号を常に見ておき、スコアラーから「今のは何番？」と聞かれたらすぐに答えられる準備をしておく。

5. タイマーの仕事

(1) 競技時間

- 競技時間は、下表の通り。ただし、ゲーム開始前のインターバルとハーフタイムの時間は、主催者の考えで変更されることがある。

INT	前半			ハーフ タイム	後半			INT	オーバータイム		
	1Q	INT	2Q		3Q	INT	4Q		OT	INT	...
20分	10分 (8分)	2分	10分 (8分)	10分	10分 (8分)	2分	10分 (8分)	2分	5分 (3分)	2分	...
	タイムアウト 2回				タイムアウト 3回				タイムアウト 各1回		

※カッコ内はU15カテゴリー

- 次の時間にブザーを鳴らし、各クォーターの始まり（ゲーム再開）が近付いていることを知らせる。
 - ゲーム前のインターバルとハーフタイム……残り3分、残り1分30秒、終わったとき
 - 2分間のインターバル……残り30秒、終わったとき
 - タイムアウト（1分間）……残り10秒、終わったとき

(2) ゲームクロックのスタート/ストップ

- 次の表に従って、ゲームクロックを操作する。合図（ジェスチャー）も忘れずに行う。

ゲームクロックの(スタート/ストップ)のタイミング		合図
スタート	<ul style="list-style-type: none"> ジャンプボールの場合、正當にジャンパーがボールをタップしたとき 最後のフリースローが成功せず、リングに触れたボールがコート上のプレーヤーに触れたとき フリースローの成否にかかわらずスローインが続く場合は除く。 スローインの場合、コート上のプレーヤーがボールに正當に触れたとき 【最後の2分】を除き、ゴール後のスローイン時にはゲームクロックは止めない。 	<p>①手のひらを握り ②手をおろす</p>
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> ゲームクロックが動いている間に審判が笛を鳴らしたとき タイムアウトを請求していたチームの相手チームがゴールで得点したとき ゴール後、ボールがライブになる前にタイムアウトの請求があったときも含む。 【最後の2分】で、ゴールが成功したとき ショットクロックのブザーが鳴り、審判が笛を鳴らしたとき ショットクロックのブザーが鳴っても、審判が笛を鳴らさなければプレーは続行されるので、ゲームクロックは止めない。 	<p>手を開き頭上にあげる</p>

※【最後の2分】… 第4Qと各OTの残り時間が2:00以下の時間帯を指す。

※「ゴール」…… ゲームクロックが動いている、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

※ ストップで上げた手は、審判のレポートや交代などがあるときは一旦下ろしてよい。ゲーム再開の準備が整っている（タイムアウトや交代の請求がない、コート上に5人ずつのプレーヤーが揃っている）ことを確認したら、再び手を上げてゲーム再開に備える。

(3) タイムアウトの計測

- 審判がタイムアウトのシグナルを示したら、ストップウォッチで60秒をはかり始める。
- 50秒経ったときと、60秒経ったときに、ブザーを鳴らす。
ブザーのスイッチがタイマーの押せる位置にない場合は、スコアラーがブザーを鳴らす。



6. ショットクロックオペレーターの仕事

(1) ボールのコントロール

- ショットクロックは、プレーヤーが「ボールをコントロールしたとき（ボールを持つかドリブルを始めたとき）」に計り始める。ボールに触ったり、はじいたりしただけではボールのコントロールは始まらない。「ボールをコントロールすること」と、「ボールに触れること」をしっかりと区別すること。特に、ジャンプボールのあとや、ボールがリングに触れて弾んだあと、また、ディフェンスがボールを奪おうとしているときなどは、いつボールコントロールが始まるかをよく見極めること。
- ただし、スローインでゲームを再開するときは、スローインされたボールにプレーヤー（味方でも敵でも）が触れた瞬間に計り始める。

(2) ショットクロックの操作

- ここでは、ゲーム中の様々な場面での操作を説明する。説明中、次の表記を用いる。

表 記	意 味
リセット[24]	24 秒にリセット。ショットクロックの表示は□（何も表示しない。） ※ 非表示にできない機材の場合は 24 を表示する。
リセット[14]	14 秒にリセット。ショットクロックには 14 を表示
リセット[24,14]	バックコートからのスローインの場合は 24 秒にリセット（表示は□） フロントコートからのスローインの場合は 14 秒にリセット（表示は 14）
リセット[24,14(継)]	バックコートからのスローインの場合は 24 秒にリセット（表示は□） フロントコートからのスローインで、ショットクロックが 13 秒以下の場合は 14 秒にリセット（表示は 14）し、ショットクロックが 14 秒以上の場合は、残りの時間を継続してはかる。（残り秒数を表示。例： 16）
継続	ショットクロックの残りの時間を継続してはかる（残り秒数を表示。例： 7）
【最後の 2 分】	第 4Q または各 OT の競技時間が 2:00 以下の時間帯

A 各 Q、OT の初め

- ショットクロックは 24 を表示しておく。
- 第 1Q は、ジャンプボールのあとにどちらかのプレーヤーがコート上でボールをコントロールしたときに **スタート**。
- 第 2～4Q と各 OT は、スローインされたボールにどちらかのプレーヤーが正当に触れたときに **スタート**

B 審判の笛の後、スローインで再開するとき

- 相手チームに新たにボールが与えられ、**リセット[24,14]**となるケース
 - 攻撃側のパーソナルファウルやバイオレーションのあとに、防御側チームに与えられるスローイン
 - リングに当たったボールが直接アウトオブバウンズになった、または攻撃側プレーヤーが触れて（コントロールなし）アウトオブバウンズになったあと、防御側に与えられるスローイン
 - ジャンプボールシチュエーションで、防御側チームに与えられるスローイン
- 同じチームに引き続きボールが与えられ、**リセット[24,14(継)]**となるケース
 - 防御側のファウルやバイオレーション（ボールを足で止める、スローインのときに境界線を越えて手を出すなど）のあとに与えられるスローイン
 - リングに当たったボールに防御側プレーヤーが触れて（コントロールなし）アウトオブバウンズになったあとに、攻撃側に与えられるスローイン
 - ボールがリングに挟まるジャンプボールシチュエーションで攻撃側に与えられるスローイン（**リセット[14]**）
 - 負傷した防御側プレーヤーの保護のために審判がゲームを止めたあとに与えられるスローイン
 - どちらのチームにも関係のない理由で審判がゲームを止めたあとに与えられるスローイン
（ただし、相手チームが著しく不利になると審判が判断したときは、継続することもある）
- 同じチームに引き続きボールが与えられ、**継続**となるケース
 - 防御側プレーヤーに最後に触れてアウトオブバウンズとなったあとに与えられるスローイン
 - ジャンプボールシチュエーションで攻撃側に与えられるスローイン（ボールがリングに挟まるジャンプボールシチュエーションを除く）
 - 負傷した攻撃側プレーヤーの保護のために審判がゲームを止めたあとに与えられるスローイン

★ ここがポイント！（審判の笛 ⇒ ストップ ⇒ シグナル確認）

- 審判が笛を鳴らしたときは、ショットクロックをストップする。（いきなりリセットしない）
- ストップした後、審判のシグナル（ジェスチャー）を確認して、継続かリセットかを判断して操作する。

C パーソナルファウルのフリースローを行うとき（あとにスローインまたはフリースローが続くときを除く）

- ショットクロックは （非表示）にしておく。
- フリースロー成功・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ **リセット[24]** → **スローイン** → **スタート**。
- フリースロー不成功（ボールがリングに触れたとき）
 - 攻撃側チームがボールコントロール・・・・・・・・・・・・ **リセット[14]**・**スタート**。
 - 防御側チームがボールコントロール・・・・・・・・・・・・ **リセット[24]**・**スタート**。

（どちらかのチームのボールコントロールが確立する前にアウトオブバウンズになったときは、Bを参照）
- シューターのバイオレーション（エアボール等）・・・・ **リセット[24]** → **スローイン** → **スタート**。

D スローインファウルのフリースローを行うとき
 ※ 1 個のフリースローのあと、ファウルが起こった地点に最も近い位置から攻撃側のスローインで再開。

- **リセット[24,14(継)]**。
- 継続の場合は、フリースローの間、残り秒数を表示しておく。14 秒リセットの場合は、フリースローの間は非表示でスローインのときに 14 を表示する。24 秒リセットの場合は、スローインまで非表示。

E テクニカルファウルのフリースローを行うとき
 ※ 1 個のフリースローのあと、ファウルが起こった地点に最も近い位置から攻撃側のスローインで再開。どちらのチームにもボールコントロールがないときは、ジャンプボールシチュエーション

- 攻撃側チームのファウルの場合は **継続**。防御側チームのファウルの場合は **リセット[24,14(継)]**。
- 継続の場合は、フリースローの間、残り秒数を表示しておく。14 秒リセットの場合は、フリースローの間は非表示でスローインのときに 14 を表示する。24 秒リセットの場合は、スローインまで非表示。

F アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングファウルのフリースローを行うとき
 ※ 1 個以上のフリースローのあとに、フロントコートのスローインラインからのスローインで再開。

- **リセット[14]**。フリースローの間は非表示で、スローインのときに 14 を表示する。

G ゴールのショットが放たれたとき（パスのボールが偶然リングに当たった場合も含む）
 ※「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

- ショット成功 **リセット[24]** → **スローイン** → **スタート**。
- ショット不成功 ボールがリングに当たった瞬間に （非表示）にして、その後
 - 攻撃側チームがボールコントロール **リセット[14]**・**スタート**。
 - 防御側チームがボールコントロール **リセット[24]**・**スタート**。
 （どちらかのチームのボールコントロールが確立する前にアウトオブバウンズになったときは、Bを参照）
- ショット不成功（ボールがリングに当たらなかったとき）
 - 攻撃側チームがボールコントロール **ショットクロックは止めない**。
 - 防御側チームがボールコントロール **リセット[24]**・**スタート**。

H ショットのボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴ったとき

- ショットが成功したときとボールがリングに当たったときは、ブザーは無視し、Gの操作を行う。
- ボールがリングに当たらなかったときはバイオレーションとなり、**リセット[24]** → **スローイン** → **スタート**。
- ただし、相手チームが速やかかつ明らかにボールコントロールできると審判が判断したら、ブザーは無視され、プレーは続行される。この場合は、相手チームがコントロールをしたら **リセット[24]**・**スタート**。

I ショットクロックが動いている間に、新たなボールコントロールが始まったとき（スローインのボールを防御側プレーヤーが直接キャッチしたときを含む。）

- **リセット[24]**・**スタート**（フロントコートでもバックコートでも、24秒にリセットする。）

J 【最後の2分】のタイムアウト後のスローインのとき
 ※【最後の2分】に、バックコートでボールの権利を得たチームのヘッドコーチは、タイムアウト後のスローインの位置を、フロントコート（スローインライン）とするか、バックコート（本来のスローインの位置）とするか選択することができる。

- バックコートを選んだ場合 **リセット[24]**又は**継続** → **スローイン** → **スタート**。
 - フロントコートを選んだ場合 **リセット[14]**又は**継続** → **スローイン** → **スタート**。
- ※ バックコートを選んだ場合は、スローインの要因によりリセット[24]または継続となる。フロントコートを選んだ場合、タイムアウト前のショットクロックが14秒以上の時間を示していたら14秒にリセット。13秒以下の時間を示していたら継続。リセット・継続の判断が他の場合と異なるので注意すること。
- ※ バックコートで24秒の権利を得たあとタイムアウトになった場合は、一旦 24表示の状態にしておき、ヘッドコーチの選択後に、バックコートからのスローインなら （表示なし）、フロントコートからのスローインなら 14表示にする。

K 各 Q、OT の終了間際の表示方法

- ゲームクロック残り 24 秒未満～14 秒
 - リセットの場面が生じたら、**リセット[24]**し、 (表示なし)の状態(※)を続ける。
 - その後、ショットがあり、攻撃側がリバウンドのボールをコントロールしたら、**リセット[14]**・**スタート**。
- ゲームクロック残り 14 秒未満
 - リセットの場面が生じたら、競技時間終了まで (表示なし)の状態 (※) を続ける。
 - ※ リセットボタンを押し続けて非表示にする。それでも表示が消えない場合は **24** を表示しておく。

★ ここがポイント！ (ショットクロックのリセット)

- 防御側プレーヤーが、攻撃側プレーヤーが持っているボールに触れたり、パスのボールを弾いたりしただけでは、新たなボールコントロールは始まらない。一方、片手でも両手でも、ボールを支え持ったら、その瞬間に新たなボールコントロールが始まる。
- 例 1** A1 がフロントコートで持っているボールを B1 がはたき出してバックコートに転がったボールを A1 と B1 が追いかけていき、A1 が再びボールをつかんだ場合、チーム A のボールコントロールはその間とぎれることなく続いている。
- 例 2** A1 から A2 へのパスに B1 が触れ、コートの外に出そうになったボールを B2 が追いかけてジャンプしてボールを片手でコート内に投げ入れてそれを A3 がつかんだ場合、B2 が空中でボールを投げ入れるために支え持った時点でチーム B のコントロールが始まる。さらに B2 が投げ入れたボールを A3 がつかんだ時点でチーム A の新たなコントロールが始まる。ショットクロックは、B2 がボールを支え持ったときと A3 がボールをつかんだときに 24 秒にリセットされる。

【補足】

- 〔審判の指示〕審判から「リセット」の合図があれば、即座にリセットを行う。また、スコアラーズテーブルからボールがリングに触れたかどうかの確認が難しい場合は、審判のシグナルを見て判断する。
- 〔誤った合図〕誤ってブザーが鳴った場合は、直ちにリセットして新たに計り始める。
(ショットクロックの合図は、ゲームクロックを止めるものでも、ボールをデッドにするものでもない)。



7. スコアラー系のコミュニケーション

(1) 得点


担当	アクション	具体例
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ゴールは、<u>ショット</u>されたら、チームの色、番号、点数をコールし、成功なら「カウント」、失敗なら「アウト」とコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤 4 番スリー。カウント！ 白 8 番ツー。アウト！
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> バスケットカウントのときは、審判の笛のあとのカウントのジェスチャーのタイミングでコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白 8 番ツー。バスケットカウント！
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> フリースローは、シューターにボールが渡されたとき、チームの色、番号、本数等をコールし、成功なら「カウント」、失敗なら「アウト」とコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白 4 番 1 投目。 白 4 番 2 ショット。 カウント！ / アウト！
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 交代やタイムアウトの申し出があるときは、最後のフリースローの前にコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 入ったら、白交代（タイムアウト）です。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ショットが成功したら、スコアシートに記入し、あらためて、チームの色、番号、得点、合計得点をコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤 4 番 3 点。23 点目。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> スコアボードを更新してチームの色、番号、点数を復唱し、さらに両チームの合計得点をコール。 (常にチーム A ⇒ チーム B の順に) 	<ul style="list-style-type: none"> 赤 4 番 3 点。19 対 23。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> スコアシートとスコアボードの得点が一貫していることを確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> OK！

※ 「ゴール」とは、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

※ A スコアラー … アシスタントスコアラー

※ タイマーがスコアボードの加点をする場合も、両チーム合計得点のコールはアシスタントスコアラーが行う。

(2) ファウル

担当	アクション	具体例
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • 審判が笛を鳴らしたら、スコアシート記入の準備を始める。(実際の記入は、審判のレポートのあと) 	<ul style="list-style-type: none"> • 白のファウル。 • 8番だったら3回目。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • 審判のレポートに合わせて「カウントかノーカウントか」「色と番号」「スローインかフリースローか」などをコール(同時復唱)し、サムアップ(了解の合図)を審判に返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 白8番。スローイン。 • カウント。白8番。1スロー。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • ファウルをスコアシートに記入し、もう一度チームの色、番号、(ファウルの種類)、個人のファウル個数、チームファウルの個数をコールする。(ファウルの種類は、パーソナルファウルのときは省略する。) 	<ul style="list-style-type: none"> • 白8番。個人3回目、チーム2回目。 • 白8番。テクニカルファウル。個人3回目。チーム2回目。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • 個人5回目のファウルは、ブザーを鳴らして審判に知らせる。 	(ブザー)
Aスコアラー ※左側のチームファウルはSCオペレーターが表示する。	<ul style="list-style-type: none"> • 審判のレポート時にチームファウルの個数を表示する。 • チームの色、番号、ファウルの個数を復唱して確認し、個人ファウルの個数を表示する。 • 4回目のチームファウルを表示した後は、<u>スローインをするプレーヤーまたはフリースローシューターにボールが与えられたら速やかに赤い標識を表示し、コールする。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • 白8番。個人3回目、チーム2回目、OKです。 • 赤色、表示しました。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • 赤い標識を確認してOKを返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 赤色表示、OK!

※ SCオペレーター … ショットクロックオペレーター

(3) タイムアウト

担当	アクション	具体例
スコアラー	〔準備〕 <ul style="list-style-type: none"> タイムアウトの請求（キャンセル）を確認したら、コールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、タイムアウト。 タイムアウト、キャンセル。
他のクルー スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> スコアラーが請求（キャンセル）に気づいていなければ知らせる。 知らせてもらったら、確認の OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、タイムアウトあります。 タイムアウト、キャンセルです。 白のタイムアウト、OK！ タイムアウトキャンセル、OK！
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 相手チームのコントロールが始まったら、ショット成功後にタイムアウトがあることをコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤のショットが入ったら、白タイムアウト。
タイマー	<ul style="list-style-type: none"> ゲームクロックを止める準備ができていることを返す。 	<ul style="list-style-type: none"> OK！
スコアラー	〔タイムアウト〕 <ul style="list-style-type: none"> 審判が笛を鳴らしたら、ブザーを鳴らし、合図をする。 (ファウルときは、審判のレポートが終わるのを待つ。) 	(声は出さずに、ブザーと合図だけで知らせる)
タイマー スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ショット後のタイムアウトは、タイマーがクロックを止めるのと同時にブザーを鳴らし、合図をする。 	
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> チームの色とタイムアウトの回数をコールし、スコアシートに記録する。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、3 回目のタイムアウト。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> スコアボードのタイムアウト表示を更新する。 チームの色と回数を確認して復唱する。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、3 回目のタイムアウト、OK！
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 前半 2 回目または後半 3 回目のタイムアウトであれば、そのことを審判に伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> 白のタイムアウトは後半 3 回目です。
タイマー	<ul style="list-style-type: none"> 審判のタイムアウトの合図を確認して計測スタート 40 秒経過したらカウントダウンをする。 50 秒経過のブザーを鳴らす。 55 秒経過したらカウントダウンをする。 1 分経過のブザーを鳴らす。 コート上に 5 人ずつのプレーヤーが戻っていることを確認して、片手を開いてあげる。 	<ul style="list-style-type: none"> タイムアウトスタート。 10 秒前。9, 8, …、2, 1。 (ブザー) 5 秒前。4, 3, 2, 1。 (ブザー) 5 人と 5 人、OK！
※タイマーが手元でブザーを鳴らせないときは、スコアラーが鳴らす。		

(4) 交代

担当	アクション	具体例
スコアラー	〔準備〕 ・ 交代の申し出（キャンセル）を確認したら、コールする。	・ 白、交代。 ・ 白の交代、キャンセル。
他のクルー スコアラー	・ スコアラーが申し出（キャンセル）に気づいていなければ知らせる。 ・ 知らせてもらったら、確認の OK を返す。	・ 白、交代があります。 ・ 白の交代、キャンセルです。 ・ 白の交代、OK！ ・ 白の交代キャンセル、OK！
スコアラー	・ 【最後の 2 分】に相手チームのコントロールが始まったら、ショット成功後に交代があることをコールする。	・ 赤のショットが入ったら、白交代。
タイマー	・ ゲームクロックを止める準備ができていることを返す。	・ OK！
スコアラー	〔交代〕 ・ 審判が笛を鳴らしたら、ブザーを鳴らし、合図をする。 （ファウルときは、審判のレポートが終わるのを待つ。）	（声は出さずに、ブザーと合図だけで知らせる）
タイマー スコアラー	・ 【最後の 2 分】のショット後の交代は、タイマーがクロックを止めるのと同時にブザーを鳴らし、合図をする。	
スコアラー	・ 新規にインするプレーヤーの場合は、番号をコールし、Player in の欄に×印を記入する。	・ 白 33 番イン。
A スコアラー	・ スコアラーが気付いていなければ、プレーヤーの番号を確認してコールする。 ・ スコアボードにプレーヤー表示機能がある場合は更新する。（アウトのプレーヤーの番号も確認する。）	・ 白 33 番イン。 ・ 交代 OK です。

(5) ポゼッションアロー

担当	アクション	具体例
SC オペレーター	〔ゲーム開始時〕 <ul style="list-style-type: none"> 最初のボールコントロールを確認してショットクロックをスタートし、コールする。 	<ul style="list-style-type: none"> スタート。白コントロールです。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ボールコントロールを確認し、アローの向きをコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白コントロール OK。アローを赤に向けます。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> アローの向きを確認し、OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー赤、OK です。
スコアラー	〔ジャンプボールシチュエーション〕 <ul style="list-style-type: none"> ジャンプボールシチュエーションが宣せられたら、アローに手を置く。(特にタイムアウトや交代を挟む場合は注意する。) スローインされたボールにプレーヤーが触れたら、アローの向きを変え、コールする。 	(反転の準備でアローに手を置くが、持ち上げない。) <ul style="list-style-type: none"> アロー、白に変えました。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> アローの向きを確認して、OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー、白、OK です。
スコアラー	〔ハーフタイム〕 <ul style="list-style-type: none"> ハーフタイムに入ったら、速やかに審判 (コミッショナー、TO 主任) が同席しているところでアローの向きを変え、後半の最初にスローインするチームを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー、白に変えます。

8. タイマー系のコミュニケーション

(1) ゲームクロック (タイマーのアクション)

場面	アクション	具体例
スタート/ストップ	<ul style="list-style-type: none"> • 操作の瞬間にコールする。 • 実際にスタート/ストップしているか目視して確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> • スタート! / ストップ!
ゲームクロックが止まった後のゲーム再開時	<ul style="list-style-type: none"> • タイマーは残り時間をコールする。 • <u>SC オペレーター</u>は、確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 312。(さんいちに) (3分 12秒の意味) • OK!
各 Q、OT の終わり近く	<ul style="list-style-type: none"> • ゲームクロックの残り 3 分、1 分をコールする。(カウントダウンや、得点の記録の間を避ける。少しアバウトでもよい。 • ゲームクロックの残り 30 秒、24 秒、14 秒を<u>正確に</u>コールする。) • <u>SC オペレーター</u>は、確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • もうすぐ、残り 3 分です。 • 残り 1 分切りました。 • 30 秒! / 24 秒! / 14 秒! • OK!
【最後の 2 分】 (第 4Q と各 OT)	<ul style="list-style-type: none"> • 10 秒前からカウントダウンする。 • <u>他のクルー</u>は確認の返事を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 最後の 2 分のカウントダウン始めます。10, 9, …, 2, 1。残り 2 分です。 • 残り 2 分、OK!
各 Q、OT の終わり	<ul style="list-style-type: none"> • <u>SC オペレーター</u>が残り 10 秒からカウントダウンする。 • ショットクロックのカウントダウンと重なる場合は、<u>タイマー</u>が「各自でカウントダウンを行う」ことを宣言し、<u>タイマー自身</u>がカウントダウンを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> • 10, 9, …, 3, 2, 1。 • カウントダウンはそれぞれで行います。5, 4, 3, 2, 1。

★ ここがポイント! (タイマーとショットクロックオペレーターのシンクロ)

- ゲームクロックがスタート/ストップするときは、次の 2 つの場面を除いて、ショットクロックも同時にスタート/ストップする。
 - ジャンプボール後のスタート
 - 最後のフリースローのショットが不成功でリングに当たった後のスタート
- タイマーとショットクロックオペレーターは、2 人の「スタート」「ストップ」のコールが同時になるように、操作の精度を高めることが大切である。

(2) ショットクロック (SC オペレーターのアクション)

場面	アクション	具体例
ゲーム開始時	<ul style="list-style-type: none"> • ショットクロックをスタートさせ、最初のコントロールをコールする。 • <u>スコアラー</u>は、確認して、アローを操作する。 	<p>スタート。白コントロールしました。</p> <p>白コントロール OK。アロー赤。</p>
スタート/ストップ	<ul style="list-style-type: none"> • SC オペレーターは、操作の瞬間にコールする。 • 実際にスタート/ストップしているか目視して確認する。 • 審判の笛でストップしたときは、<u>審判のシグナルを確認して</u>、リセットまたは残り時間をコールする。 • <u>タイマーはショットクロックの表示を確認して OK を返す。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • スタート！/ストップ！ • 24 秒リセット！/8 秒継続！ • OK！
ゴールのショットが放たれたとき	<ul style="list-style-type: none"> • ボールがリングに触れた瞬間またはゴールした瞬間にコールし、リセットボタンを押す。 • タイマーは、「当たった/入った」のコールに対して OK を返す。 • SC オペレーターがリングに触れたかどうか確認できず、タイマーが確認できた場合は、「当たった」とコールし、SC オペレーターに伝える。 • 新たなボールコントロールが始まったら、リセットの秒数をコールしてスタート。 • <u>タイマーはショットクロックの表示を確認して OK を返す。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • 当たった！/入った！ • OK！ • 当たった！ • 24！/14！ • OK！
ショットクロックが動いている間に、新たなコントロールが始まったとき	<ul style="list-style-type: none"> • 「24！」とコールし、リセット・スタートする。 • <u>タイマーはショットクロックの表示を確認して OK を返す。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • 24！ • OK！
カウントダウン	<ul style="list-style-type: none"> • <u>タイマーが残り 14 秒</u>をコールする。 • SC オペレーターは、確認して OK を返す。 • <u>タイマーが残り 5 秒</u>からカウントダウンする。 • ゲームクロックのカウントダウンと重なる場合は、<u>タイマーが「各自でカウントダウンを行う」ことを宣言したあと、SC オペレーター自身がカウントダウンを行う。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • 14 秒！ • OK！ • 5, 4, 3, 2, 1。 • カウントダウンはそれぞれで行います。5, 4, 3, 2, 1。

<改訂履歴>

2022年4月 初版

2023年4月 改訂

2024年4月 改訂

