

U12

TOマニュアル ハンドブック



2025年4月

(公財) 日本バスケットボール協会 TO委員会

U12 TOマニュアルハンドブック

「TOをやってみよう！」

2025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 (TO) とは、試合の得点やファウルを記録したり、時間を計ったりする人たちのことです。試合を公平でスムーズに進めるために、とても大切な役割を担っています。

みんなが TO を交代で担当することで、大会が成り立っています。そして、TO の仕事を覚えると、バスケットボールのルールがよくわかるようになり、自分のプレーのレベルアップにもつながります。

さあ、TO にチャレンジしてみましよう！

内 容

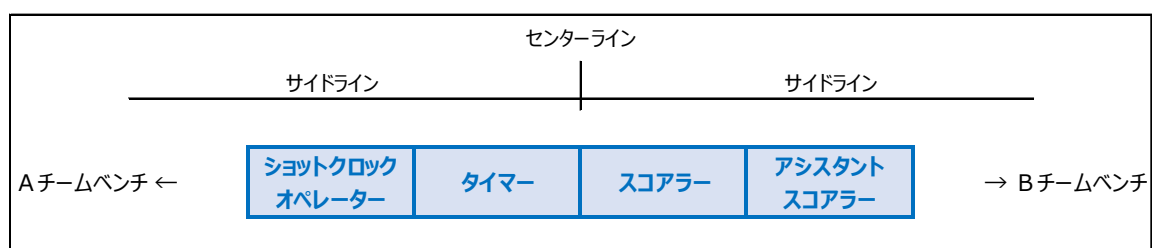
1. テーブルオフィシャルズ全体
2. スコアラーの仕事① (スコアシートの記入)
3. スコアラーの仕事② (審判への合図)
4. アシスタントスコアラーの仕事
5. タイマーの仕事
やショットクロックオペレーターの仕事
6. スコアラー系のコミュニケーション
7. タイマー系のコミュニケーション

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人で行います。仕事を分担して、5人で行うこともあります。

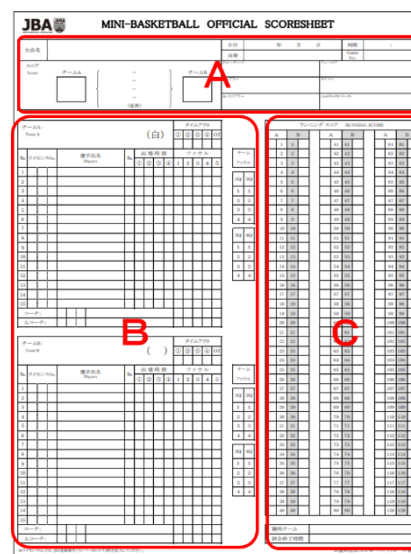
名称	主な仕事
スコアラー	スコアシートの記録、審判への合図（タイムアウト、交代）、アローの表示
アシスタントスコアラー	スコアボードの操作、ファウルの表示、スコアラーのサポート
タイマー	ゲームロックの操作（競技時間、インターバル、タイムアウトの計測）
ショットクロックオペレーター	ショットクロックの操作（24秒ルールの適用）

- スコアラーズテーブルの座席は次のように決められています。5人で行うとき、5人目の座席は、仕事の分担の仕方で行います。TO主任またはTOサポーターを置くときは、後ろに席を設けます。



2. スコアラーの仕事①（スコアシートの記入）

- スコアシートは、次の3つの部分に分かれています。
 - [A]ヘッダー部分
 - [B]チーム欄
 - [C]ランニングスコアと最終結果記入欄
- 直線を引くときは、定規を使います。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、定規を使わずに引きます。



[A] ヘッダー部分

- ゲーム開始前に、大会名・日付・時間・会場名・ゲームナンバーを記入します。
- ゲーム終了後に、TOのクルーが各自でサインし、最後に審判がサインします。

大会名	第56回全国ミニバスケットボール大会			日付	2025年 3月 31日	時間	12:30											
会場	国立代々木競技場 第一体育館			Game No.	6													
スコア Score	チームA	<table border="0"> <tr><td>13</td><td>-</td><td>12</td></tr> <tr><td>14</td><td>-</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>-</td><td>14</td></tr> <tr><td>12</td><td>-</td><td>12</td></tr> </table> <p>(延長)</p>	13	-	12	14	-	8	9	-	14	12	-	12	チームB	46	東京 一郎	大阪 二郎
13	-	12																
14	-	8																
9	-	14																
12	-	12																
	48				スコアラー	タイマー	岩国 愛菜	柳井 香										
					アシスタントスコアラー	ショットクロックオペレーター	防府 麻里子	小野田 明美										

※ この欄には、ゲーム終了後に各自がサインします。

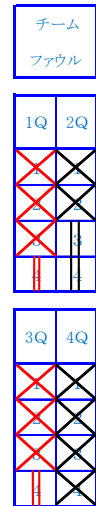
〔B〕チーム欄

- 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・番号等を記入します。（登録番号は省略することもあります。）使わない欄は、横線と斜線で区切ります。
- ゲーム中は、出場時限、ファウル（個人、チーム）、タイムアウトを、各クォーターの色（**第1Q・第3Q=赤色**、**第2Q・第4Q・OT=濃色（黒/青）**）で記録します。

チームA: Team A										タイムアウト				
東西クラブ (白)										①	②	③	④	OT
										4	5	6		
No.	ライセンスNo.			選手氏名 Players	No.	出場時限				ファウル				
	1	2	3			①	②	③	④	1	2	3	4	5
1	1	2	3	京都 蒼	4	/	/	/	/	P	P ₁	P	P	
2	2	3	4	徳島 樹	5	/	/	/	/	P	P ₂			
3	3	4	5	佐賀 蓮	6	/	/	/	/					
4	4	5	6	宮城 陽翔	7	/	/	/	/	P	U ₂			
5	5	6	7	群馬 律	8	/	/	/	/					
6	6	7	8	富山 朝陽	9	/	/	/	/	P				
7	7	8	9	三重 湊	10	/	/	/	/	P	P ₂			
8	8	9	0	愛媛 新	11	/	/	/	/					
9	9	0	1	長崎 大和	12	/	/	/	/					
10	0	1	2	秋田 大翔	13	/	/	/	/					
11	1	2	3	埼玉 暖	14	/	/	/	/	P	T ₂			
12														
13														
14														
15														
コーチ:		0	4	7	山口 馬輔					B ₁	M ₁			
A.コーチ:		0	5	9	広島 修斗									

タイムアウトの記録

- 経過時間(分単位。切り上げ)で記録する。
[例] (6分Q)残り2分35秒→「4」
(3分OT)残り0分9秒→「3」
- とらなかったクォーターの欄には2本の横線を引く。



チームファウルの記録

- プレイヤーのファウルが記録されるたびに数字を×で消す。
- ヘッドコーチに記録される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2本の縦線を引く。

ゲーム出場の記録

- 各クォーターの開始前にメンバーチェックし、出場するプレイヤーの欄に斜線 (/) を引く。
- 途中から出場したクォーターには、逆の斜線 (\) を引く。

ファウルの記録

- ファウルの種類を示す記号を記入する。
- フリースローが含まれる場合は、その数を右下に書きそえる。
- 第2Q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。
- ゲーム終了後、未使用の欄には横線を引く。

プレイヤーのファウルの記号	ヘッド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 … テクニカルファウル (コーチ自身の振る舞い)
U … アンスポーツマンライクファウル	B … テクニカルファウル (ベンチメンバーの振る舞い)
T … テクニカルファウル	M … マンツーマンペナルティ

Q : クォーター OT : オーバータイム (延長のこと)

〔C〕ランニングスコア

- ゲーム中に得点を記録していきます。スコアボードの得点と、常に一致していることを確認しましょう。

ゴール

- 外側の枠に得点したプレイヤーの番号を書き、点数の枠に対角線を引く。
- 左利きのスコアラーは、対角線に \ を用いてもよい。

フリースロー

- 外側の枠に得点したプレイヤーの番号を書き、点数の上に塗りつぶした丸を描く。

自チームのバスケットへのゴール

- 誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにゴールした場合は、プレイヤーの番号の代わりに▲を記入する。

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	
	1	1					
7	2	2	4	4	●	41	
	3	●	8	4	43	43	8
5	4	4		4	●	44	12
	5	5	11		45	45	
8	●	6		7	46	○	12
8	●	7	4		47	47	
	8	8		12	○	48	
▲	9	9	7		49	49	
	10	●	7		50	50	
7	11	11			51	51	
	12	○	11		52	52	
4	○	13	13		53	53	
	14	14	5		54	54	
10	15	15			55	55	
	16	16	5		56	56	

ゲーム終了

- ゲーム終了時間を記入する。
- 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。
- 勝者チーム名を記入する。

勝利チーム	東西クラブ
試合終了時間	13:30

3ポイント

- 3ポイントを採用する場合、3点のゴールはプレイヤーの番号を○で囲んで記録する。

	23	23
12	24	24
	25	25
	26	26
○	27	27
	28	28

3. スコアラーの仕事②（審判への合図）

- チームからのタイムアウトの請求や交代の申し出を審判に知らせます。合図は、座ったままでブザーとジェスチャーで行います（声は出しません）。また、ポゼッションアローを操作します。

（1）審判への合図

認められる時機 <small>認められる時機の終わり</small>	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) 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	両チーム	両チーム (第4QとOTのみ)
ゴールのあと 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	得点されたチーム	どちらも認められない
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) 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	両チーム	両チーム (第4QとOTのみ)

※ タイムアウトは、各 Q と OT に 1 回ずつ認められる。

※ 「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。

タイムアウトの合図	交代の合図		
ブザーを鳴らしたあと、両手で T の字を示し、続いて請求したチームのベンチを指す。	ブザーを鳴らしたあと、両手を顔の前で交差し、続いて申し出のあったチームのベンチを指す (① ⇒ ②)。両チーム交代の場合は、両方を指す (① ⇒ ③)		

（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アロー（矢印）で示します。
- 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します。（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ません）
- ゲーム中
 - ジャンプボールシチュエーションが宣せられたら（第 2 Q 以降の各 Q、OT の最初のスローインの前も含む）、アローに手を添えて準備をし、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）に触れたときにアローを反転します。（アローは、ファウル数のように持ち上げて見せる必要はありません。）



(3) 前半が終了したときの確認

- 第2Qが終了したら、スコアラーのスコアシートと、両チームのスコアシートを照らし合わせて、前半の各プレイヤーとヘッドコーチのファウルの個数と合計得点を確認します。また、後半の最初にスローインするチームを確認します。

4. アシスタントスコアラーの仕事

(1) 個人ファウル個数の表示と合図（※合図のブザーはスコアラーの仕事）

- 個人ファウルの個数はスコアラーのコール（例：「白4番。3回目」）を受けて、下図の3段階で表示します。声は出しません。電子式表示器具の場合は5秒程度表示します。
- 5個目の個人ファウルは、スコアラーがブザーで審判に伝え、アシスタントスコアラーが②と③の二段階で表示します。（ファウルアウトするプレイヤーの交代のブザーは鳴らしません。交代のジェスチャーも行いません）



※ ヘッドコーチからよく見えれば、標識は前方ではなく上方に出してもよい。（①と③）

(2) チームファウル個数の表示

- チームファウルの個数は、審判のレポートでどちらのチームのファウルかが分かたらすぐに表示します（個人ファウルより先に表示）。積み上げ式の場合、ショットクロックオペレーターがチームAの表示をします。
- 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イヤーに渡したら、チームファウルペナルティーの赤い標識を表示します。数字（チームファウルの個数）は表示しません。このとき、声を出したりブザーを鳴らしたりすることはありません。



(3) 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います。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います。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します。
- 得点を入力したら（タイマーが入力する場合も含む）、スコアボードに表示された得点をチームA ⇒ チームBの順にコールして、スコアラーとコミュニケーションを取ります。くわしくは、「7.スコアラー系のコミュニケーション」を参照してください。
- 例：スコアラー「白4番2点。34点目」⇒ アシスコ「白4番2点。34対41」⇒ スコアラー「OK!」
- ゴールやファウルのプレイ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きます。

5. タイマーの仕事

(1) 競技時間



- 競技時間は、次の通りです。オーバータイム（延長）は、実施しない場合もあります。また、ゲーム開始前のインターバルは、これより短い場合もあります。

INT (インターバル)	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	6分	1分	6分	5分	6分	1分	6分	2分	3分	2分	...

- 次の時間にブザーを鳴らし、各クォーターの始まりが近付いていることを知らせます。
 - 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、終わったとき
 - 1分間のインターバル.....終わったとき
 - 2分間のインターバル.....残り1分、終わったとき

(2) ゲームクロックのスタート/ストップ

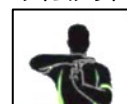
- タイマーは、次の表に従ってゲームクロックを操作し、同時に合図を行います。
- タイムアウトやファウル、交代などプレーが少し止まるときは、いったん手を下ろし、プレーが再開される前にふたたび手を上げます。フリースロー（2ショット）のときは、2投目の前に手を上げます。

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"> ジャンプボールのボールがジャンパーにタップされたとき 最後のフリースローのボールがリングに触れたあと、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（アンスポなど）は除く。 スローインされたボールにコート上のプレーヤーがボールに触れたとき ゲームクロックが動いている間のゴールのあとのスローインは除く。 	 <p>①スタートと同時に手のひらを握り、 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 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ません。 	 <p>ストップと同時に開いた手を上げる</p>

(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45秒をはかり始めます。
- 35秒経過したときと45秒経過したときにブザーを鳴らします。
- 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します。

タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

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）」に計り始めます。ボールに触れたり、はじいたりしただけではボールのコントロールは始まりません。ボールを「コントロールすること」と「触れること・はじくこと」をしっかりと区別しましょう。

- 例1 リングに当たったボールをA1とB1がジャンプして何度かはじいたあと、A1が大きくはじいたボールをA2がつかんだ。
⇒ A2がつかんだときにチームAのボールコントロールが始まる。
- 例2 A1が持っているボールをB1がはたき出して転がったボールを、A1とB1が追いかけて行き、
i) A1がボールをつかんだ。⇒ チームAのボールコントロールはとぎれることなく続いている。
ii) B1がボールをつかんだ。⇒ B1がボールをつかんだときにチームBのボールコントロールが始まる。
- 例3 A1からA2へのパスをB1がカットして、コート外に出そうになったボールを、B2が追いかけてコート内からジャンプして片手で投げ入れて、そのボールをA3がつかんだ。
⇒ B2が空中でボールを支え持ったときにチームBのボールコントロールが始まり、A3がボールをつかんだときにチームAのボールコントロールが始まる。ショットクロックは2回24秒にリセットされる。

- スローインでゲームを再開するときは、スローインのボールを持っているときにすでにコントロールが始まっているため、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ます。

(2) ショットクロックの操作

- ゲーム中の場面ごとのショットクロックの操作を説明します。説明では、次の記号を使います。

リセット[24] …… 24秒にリセット。ショットクロックは (非表示)

リセット[14] …… 14秒にリセット。ショットクロックには を表示

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：）

A 各Q、OTの初め

- ショットクロックは を表示
- 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 。
- 第2～4Qと各OTは、プレーヤー（味方でも敵でも）がスローインされたボールに触れたときに 。

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、 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、 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など）のあとに与えられるスローイン

- 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、**リセット[14]**となるケース
 - 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
- 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 ⇒ レポート／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します。（いきなりリセットしません）
- ストップした後、審判のレポート／シグナルを確認して、継続／リセットを判断して操作します。

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**。

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]**。 （非表示）の状態で行う。

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**。残り秒数を表示した状態でフリースローを行う。
- 防御側チームのファウルの場合は **リセット[24]**。 （非表示）の状態で行う。

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、マンツーマンペナルティー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、センターラインの延長からのスローインで再開。

- **リセット[24]**。 (非表示) の状態でフリースローを行う。

G 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)
 ※ この「ショット」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、F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、防御側プレーヤーがボールを奪って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**。

J 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。

【補足】

- ・〔審判の指示〕審判から「リセット」の合図があれば、ただちにリセットを行います。
- ・〔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ます。



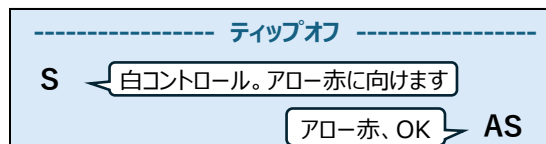
7. スコアラー系のコミュニケーション

- ・ U15以上のバスケットボールのゲームでは、TO同士が互いに声をかけ合って、TOの仕事が素早く正確にできるよう心がけています。U12の皆さんも、スコアシートの記入の仕方や機械の操作に慣れてきたら、少しずつトライしましょう。なお、ここで説明する「声出し」は、TOクルー間のコミュニケーションが目的です。選手・コーチや審判に何かを伝えることが目的ではありません。（選手・コーチ、審判への伝達には、言葉ではなくブザーやジェスチャー、合図器具を使います）
- ・ スコアラーとアシスタントスコアラー（以下、Aスコアラー）の2人を「スコアラー系」と呼びます。この2人は、互いに声をかけ合いながら、得点やファウルなどを手早く正確に記録し、表示していきます。

会話例の中では、スコアラーを**S**、アシスタントスコアラーを**AS**と表します。

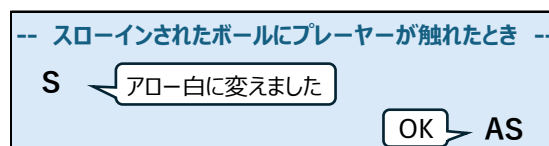
(1) ゲームのはじめ

- ・ スコアラーは、最初にボールコントロールしたチームを確認し、アローの向きと一緒にコールします。
- ・ Aスコアラーは、アローの向きを確認してOKを返します。



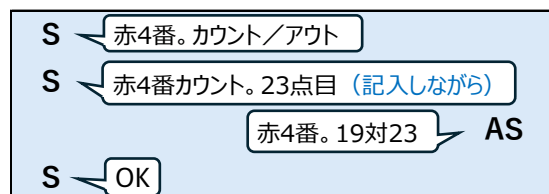
(2) ジャンプボールシチュエーション

- ・ ジャンプボールシチュエーションが宣せられたら（第2Q以降の各Q、OTの最初のスローイン前を含む）、スコアラーは、アローに手を置いて反転の準備をし、スローインされたボールにプレーヤー（味方でも敵でも）が触れたら、アローの向きを変えてコールします。
- ・ Aスコアラーは、アローの反転を確認して、OKを返します。



(3) ショットが放たれたとき

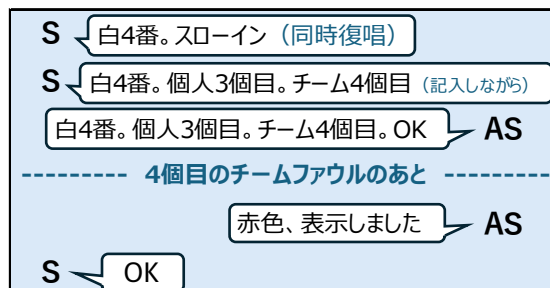
- ・ スコアラーは、シューターの色・番号、続けて成功なら「カウント」、不成功なら「アウト」とコールします。成功のときは、スコアシートに記入しながら、色・番号、合計得点をコールします。



- Aスコアラーは、スコアボードに加点して（またはタイマーがスコアボードに加点したあとに）、色・番号、両チームの合計得点（チームA ⇒ チームBの順に）をコールします。
- スコアラーは、Aスコアラーのコールした得点が自分のコールと一致していることを確認してOKを返します。

(4) ファウル

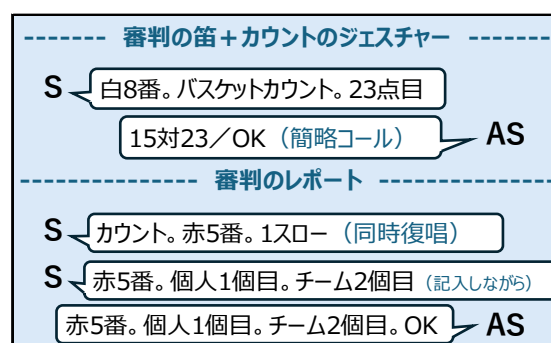
- スコアラーは、審判のレポートに合わせて、色・番号、次の処置（「スローイン」またはフリースローの本数）をコール（同時復唱）して、OKサイン（サムアップ）を審判に返します。続いて、スコアシートに記入しながら、色・番号、個人とチームのファウル数をコールします。



- Aスコアラーは、個人とチームのファウル数を表示して、色・番号、個人とチームのファウル数を復唱してOKを返します。（積上げ式の器具の場合は、ショットクロックオペレーターがチームAのチームファウルの個数を表示します）
- テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウルのときは、スコアラーは「ファウルの種類」もコールします。（例：「白4番。テクニカルファウル。1スロー」）
- チーム4個目のファウルのあとは、Aスコアラーはボールがライブになったとき（審判がスローインするプレーヤーまたはフリースローのシューターにボールを渡したとき）に、チームファウルペナルティの赤色の標識を表示してコールします。スコアラーは、表示を確認し、OKを返します。

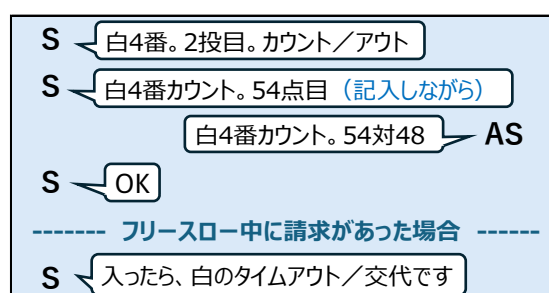
(5) 得点+ファウル（バスケットカウント）

- 審判が笛を鳴らし、得点を認めるジェスチャーをしたときに、得点のコールと記入、スコアボードの加点を素早く行います。コールは少し簡略化しても構いません。
- そのあと、審判のレポートを受けて、ファウルのコールと記入、ファウル数の表示を行います。



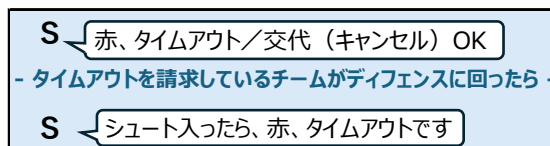
(6) フリースロー

- スコアラーは、ボールがシューターに渡されたら、シューターの色・番号と何投目かをコールします。
- あとは、(3)と同じです。
- フリースローが始まってからタイムアウトまたは交代の請求があったときは、スコアラーは最後のフリースローの前にコールします。



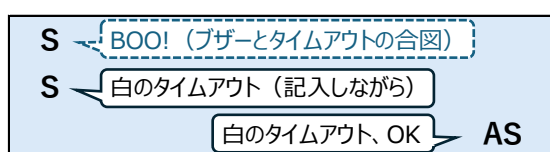
(7) プレー中のタイムアウト／交代の請求

- スコアラーは、タイムアウト／交代の請求（またはキャンセル）に気付いたら、大きくコールします。スコアラーが気付いていないときは、他のクレーが「赤、タイムアウトだよ」などと声をかけます。
- タイムアウトを請求しているチームがディフェンスに回ったら、スコアラーはゴール後にタイムアウトがあることをアナウンスします。特に、タイマーには確実に伝えます。（ゴールと同時にゲームクロックを止めるため）



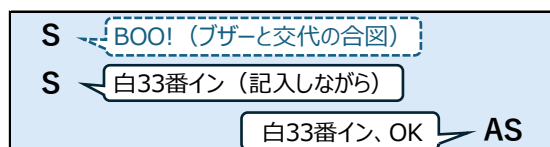
(8) タイムアウト

- スコアラーは、ブザーを鳴らしてタイムアウトの合図を示し、チームの色をコールしてスコアシートに記入します。
- Aスコアラーは、審判がタイムアウトを宣した時にスコアボードに表示し（表示機能がある場合）、チームの色を復唱してOKを返します。



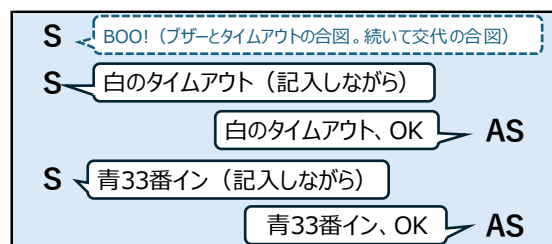
(9) 交代

- スコアラーは、ブザーを鳴らして交代の合図を示し、新たにゲームに加わるプレイヤーの色・番号をコールしてスコアシートの出場時限の欄に\を記入します。
- Aスコアラーは、プレイヤーを確認して色・番号を復唱してOKを返します。



(10) タイムアウト+交代

- タイムアウトと交代の請求が同時にあるとき、スコアラーは、認められるタイミングになったらブザーを鳴らしてタイムアウトの合図を行い、続けて（ブザーなしで）交代の合図を行います。



8. タイマー系のコミュニケーション

- タイマーとショットクロックオペレーター（以下、SCオペレーター）の2人を「タイマー系」と呼びます。この2人は、それぞれのクロックのボタン（スイッチ）をコールしながら正確に押し、時間管理をします。また、クロックを目視して実際に動き出しているか、または止まっているかを確認します。
- ゲームクロックがスタート／ストップするときは、次の二つの場面を除き、ショットクロックも同時にスタート／ストップします。2人の「スタート」「ストップ」のコールが重なるよう、操作の精度を高めましょう。

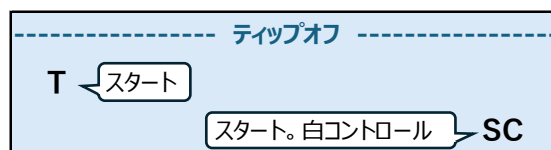
例外1 ジャンプボールのあとのスタート

例外2 最後のフリースローのショットが不成功でボールがリングに当たったときのスタート

会話例の中では、タイマーを**T**、ショットクロックオペレーターを**SC**と表します。

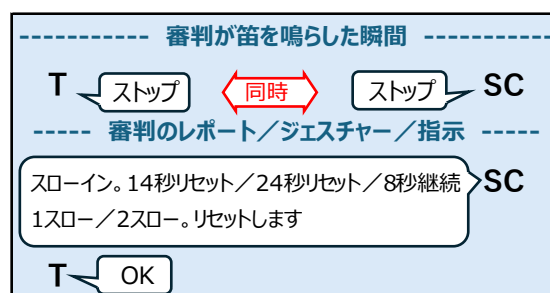
(1) ゲームのはじめ

- タイマーは、5人のプレーヤーどうしのあいさつが終わったら、手を開いて上げます。ボールがタップされた瞬間に「スタート」とコールしてボタン（スイッチ）を押します。
- SCオペレーターは、どちらかのチームがボールをコントロールした瞬間に「スタート」とコールしてボタン（スイッチ）を押します。さらにボールをコントロールしたチームの色をコールします。



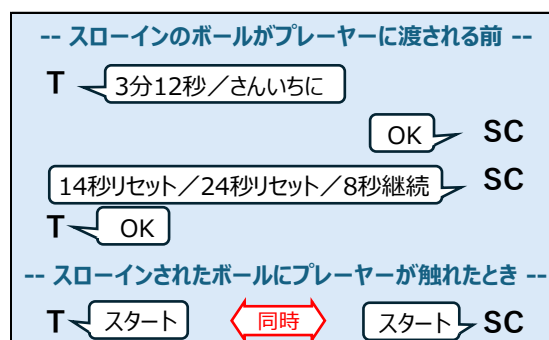
(2) 審判の笛によるストップ

- タイマーとSCオペレーターは、笛が鳴った瞬間に「ストップ」とコールしてボタン（スイッチ）を押します。
- ファウルの場合、SCオペレーターは、審判のレポートを見てリセットか継続かを判断してコールします。それまではストップしたときの時間を表示しておきます。
- ファウル以外の理由でストップした場合も、ショットクロックにはストップしたときの時間を表示しておき、審判のジェスチャーや指示を確認してリセットか継続かを判断し、コールします。
- タイマーはショットクロックの表示を確認してショットクロックのコールに対してOKを返します。



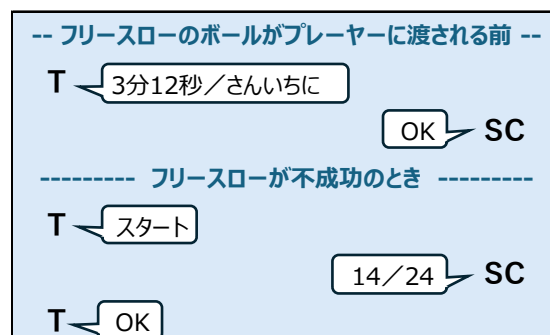
(3) スローインによる再開

- スローインのボールがプレーヤーに渡される前に、タイマーは残り時間、SCオペレーターは継続またはリセットの秒数をコールし、互いのクロックを見て確認してOKを返します。ゲームクロックの残り時間は、例えば、3分12秒を「さんいちに」のように短縮してコールしてもよいです。
- スローインされたボールにプレーヤーが触れた瞬間に、タイマーとSCオペレーターは同時に「スタート」とコールしてボタン（スイッチ）を押します。



(4) フリースローによる再開（最後のフリースローのあと）

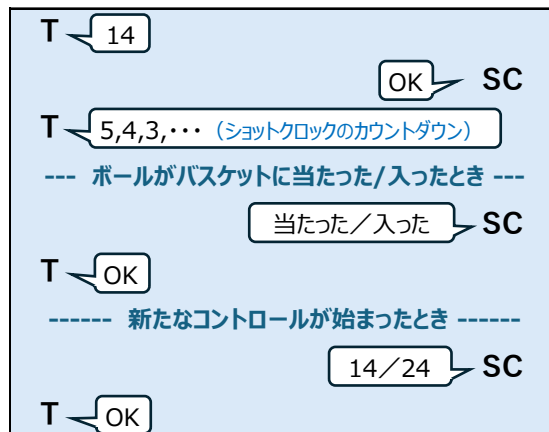
- ボールがシューターに渡される前に、タイマーは残り時間をコールし、SCオペレーターはOKを返します。
- フリースローが不成功で、ボールがリングに触れたときは、タイマーは、ボールにコート内のプレーヤーが触れた瞬間に「スタート」とコールしてボタン（スイッチ）を押します。



- SCオペレーターは、攻撃側チームがボールをコントロールしたら「14」、防御側チームがコントロールしたら「24」とコールしてボタン（スイッチ）を押します。タイマーはショットクロックの表示を確認してOKを返します。

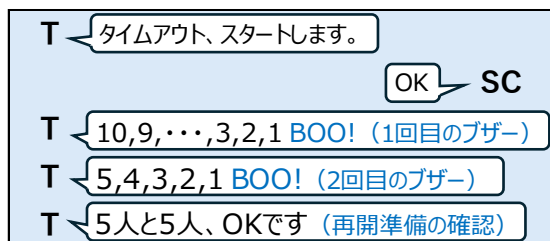
(5) ゲームクロックが動いているとき

- タイマーはショットクロックが14秒になったときに「14」とコールし、SCオペレーターはOKを返します。さらに、タイマーはショットクロックの残り5秒からカウントダウンをします。
- SCオペレーターは、ボールがリングに触れた（入った）瞬間に「当たった／入った」とコールしてショットクロックをリセットします。タイマーはショットクロックが非表示になっていることを確認してOKを返します。
- SCオペレーターが、ボールがリングに触れたことに気付かなかったとき、タイマーが気付いていれば、「当たった」とサポートのコールをします。（SCオペレーターがコールできているときは、タイマーはコールしません）
- SCオペレーターは、リバウンドやスティールで新たなコントロールが始まったときに「14」または「24」とコールして計測をスタートさせます。タイマーはショットクロックの表示を確認してOKを返します。



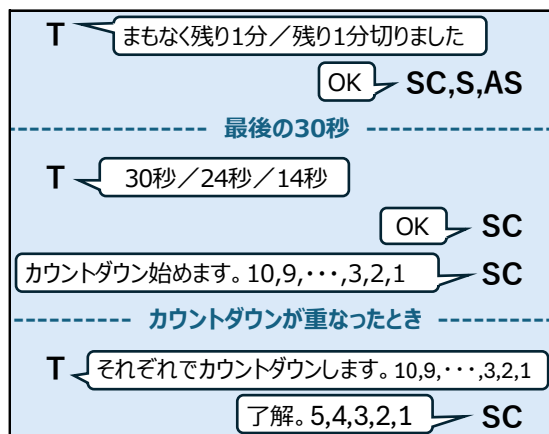
(6) タイムアウト

- タイマーは、スコアラーのブザーのあと、審判のタイムアウトのシグナルを確認して、計測開始をコールして45秒をはかり始めます。SCオペレーターは、ストップウォッチの動作を目視で確認してOKを返します。
- タイマーは、25秒経過でカウントダウンを始め、35秒経過でブザーを鳴らします。続けて40秒経過で2度目のカウントダウンを始め、45秒経過で2度目のブザーを鳴らします。
- タイマーは、両チームのプレーヤーが5人ずつコートに戻ったことを確認してコールし、手を開いて上げます。



(7) 各クォーター、オーバータイムの終わり

- タイマーは、残り1分をコールします。このコールは少しずれてもよいので、自身のカウントダウンやスコアラーの得点記入などとの重なりを避けて行います。他のクルーはOKを返します。
- タイマーは、ゲームクロックの残り30秒、24秒、14秒を正確にコールし、SCオペレーターはOKを返します。
- SCオペレーターは、ゲームクロックの残り10秒からカウントダウンを行います。ショットクロックのカウントダウンと重なるときは、タイマーが、「それぞれのクロックをカウントダウンする」と宣言し、タイマーはゲームクロック、SCオペレーターはショットクロックのカウントダウンを行います。
- SCオペレーターは、自分の仕事が早く終わったときは、残りの数秒間タイマーのストップ／スタートに合わせてサポートのコールをします。



<改訂履歴>

2022年4月	初版
2023年4月	改訂
2024年4月	改訂
2025年4月	改訂

