

U12

TOマニュアル ハンドブック



2026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！」

2026 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、ゲームの得点やファウルを記録したり、時間を計ったりするなどの仕事を行う人たちのことです。TO は、審判と連携しながら、ゲームを公正かつ円滑に進めるための重要な役割を担っています。

バスケットボールでは、すべての選手が TO を行えるようになり、互いに支え合うことが大切です。そのことによって、すべての人が楽しみ、また真剣に競い合える、よりよいゲームをつくることができます。

そして、TO の仕事を学ぶことは、バスケットボールのルールを正しく理解する力が身につく、自分自身のプレーの向上にもつながります。

さあ、このマニュアルを活用して、積極的に TO にチャレンジしましょう！

内 容

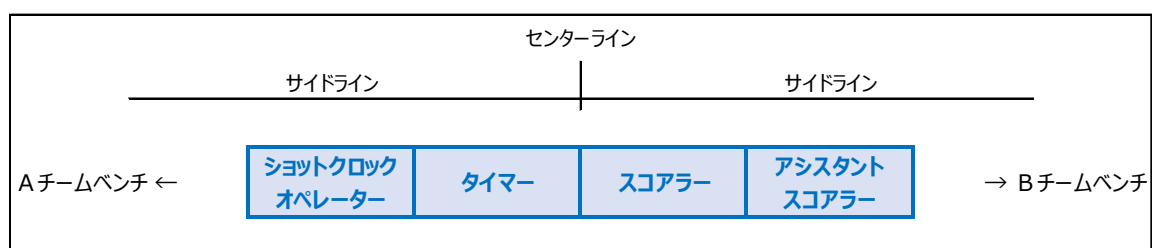
1. テーブルオフィシャルズ全体
2. スコアラーの仕事① (スコアシートの記入)
3. スコアラーの仕事② (審判への合図)
4. アシスタントスコアラーの仕事
5. タイマーの仕事
6. ショットクロックオペレーターの仕事
7. スコアラー系のコミュニケーション
8. タイマー系のコミュニケーション

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。

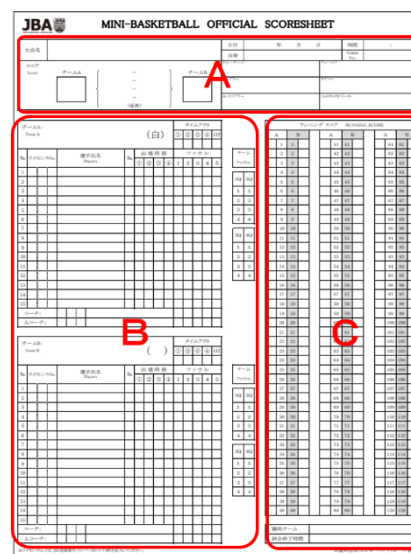
名称	主な仕事
スコアラー	スコアシートの記録、審判への合図（タイムアウト、交代）、アローの表示
アシスタントスコアラー	スコアボードの操作、ファウルの表示、スコアラーのサポート
タイマー	ゲームロックの操作（競技時間、インターバル、タイムアウトの計測）
ショットクロックオペレーター	ショットクロックの操作（24秒ルールの適用）

- 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、数字を消す短い斜線や×印は、定規を使わずに引きます。



[A] ヘッダー部分

- ゲームの前に、大会名・日付・時間・会場名・ゲームナンバーを記入します。
- ゲームの後に、TOクルーがそれぞれサインし、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
スコア	チームA	チームB	会場	国立代々木競技場 第一体育館	Game No.	6
Score	48	46	クルー	東京 一郎	アシスタントスコアラー	大阪 二郎
	13 - 12		スコアラー	岩国 愛葉	タイマー	柳井 香
	14 - 8		A・スコアラー	防府 麻里子	ショットクロックオペレーター	小野田 明美
	9 - 14					
	12 - 12					
	(延長)					

※ 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	④	①		②	③	④	1	2	3	4	5		
1	1	2	3	京都	蒼	4	/	/	/	/	P	P ₁	P	U ₂	U ₂	GD
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 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 ₁	U ₁	GD		
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。

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

- ファウルの記号を記入する。
- フリースローがあるときは、その数を右下に書き加える。
- 第2Qが終わったら、使った枠と使っていない枠の間に濃色（黒/青）で太線を引く。
- ゲームの後、使わなかった欄には横線を引く。

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（コーチ自身の言動）
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（ベンチメンバーの言動）
T ... テクニカルファウル	M ... マンツーマンペナルティ
D ... ディスクォリファイングファウル（プレイヤー、ヘッドコーチ共通）	
GD ... 失格・退場となったことを表す記号（プレイヤー、ヘッドコーチ共通）	
※ 次のファウルが記録されたとき、ファウル記録の隣の枠(または枠外)に「GD」と記入する。 (プレイヤーまたはヘッドコーチは失格・退場となる。GD = Game Disqualification)	
・プレイヤー ... 2個のT、2個のU、1個のTと1個のUのいずれか	
・ヘッドコーチ ... 2個のC、3個のB、2個のBと1個のC、3個のMのいずれか	

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

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。
- OTのファウルは、第4Qに続けて数える。
- 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。

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。

ランニングスコア				RUNNING SCORE				
A		B		A		B		A
	1	1		4	41			81
7	2	2	4		42	8		82
	3	●	8	4	43	43		83
5	4	4		4	44	12		84
	5	5	11		45	45		85
8	●	6		7	46	12	○	86
8	●	7	4		47	47		87
	8	8		12	48	48	○	88
▲	9	9	7		49	49		89
	10	●	7		50	50		90
7	11	11			51	51		91
	12	12	11		52	52		92
4	13	13			53	53		93
	14	14	5		54	54		94
10	15	15			55	55		95
	16	16	5		56	56		96

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かく。

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▲をかく。

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。

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
○9	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）タイムアウトと交代の連絡

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) <u>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</u>	両チーム	両チーム (第4QとOTのみ)
ゴールのあと (フリースロー以外のショットのゴールを指す) <u>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</u>	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 ・ テクやアンスポなどの罰則のフリースローのあと) <u>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</u>	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。

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アローで示します。（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アロー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～第4QとOTの最初のスローインの前も含む）、アローに手を添えて反転の準備をし、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。（アローを高く持ち上げて審判に示す必要はありません。）



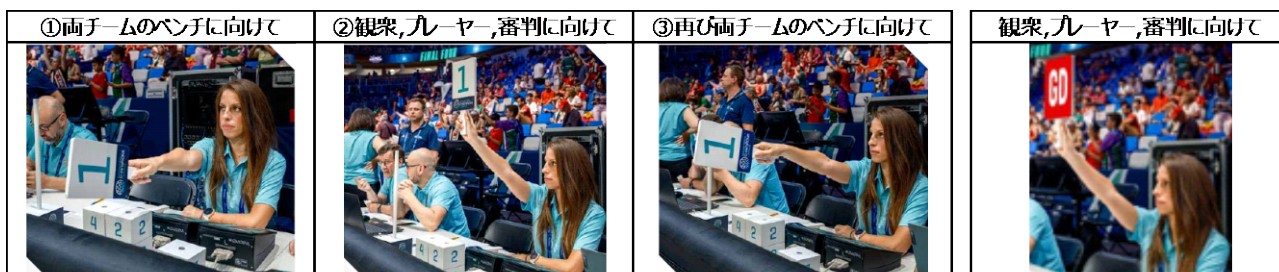
(3) 前半が終了したときの確認

- 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）

- スコアラーのコール（例：「白4番。3回目」）のあと、標識を下図の3段階で表示します。（標識は上下に振ったり、くるくる回したりしません。）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。
- プレイヤーまたはヘッドコーチが、テクニカルファウルなどの累積で失格・退場となるときは、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GDマーカ-を表示します。（GDマーカ-を使用しないときは、ブザーのみ）
- ファウルアウトや失格・退場とな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れば、標識は前方ではなく上方に出してもよい。（①と③）

GDマーカ-

(2) チームファウル個数の表示

- 審判のレポートでどちらのチームのファウルかを確認したら、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。



(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、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。
- 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「今のゴール（ファウル）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）を行わずに引き分けにする大会もあります。また、ゲーム開始前のインターバルは、20分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、下の表のとおり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。フリースローのときは、最後のフリースロー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 フリースローの後にスローインすることが決まっている場合（アンスボなど）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る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ゲームクロックは止めない。 	 <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)

- 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ず
 - 審判が笛を鳴らしたとき . . . バイオレーション成立。 **リセット[24]** → **スローイン** → **スタート**。
 - 審判が笛を鳴らさなかったとき . . . 相手チームがコントロールしたら **リセット[24]**・**スタート**。

※ 審判が「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」と判断した場合は、笛を鳴らさない。

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。
- ・〔ショットクロックのデジタル表示がない場合〕黄色と赤色の小旗を使って24秒の経過を表示するときは、残り10秒から5秒までは黄色、残り5秒から0秒までは赤色で表示します。



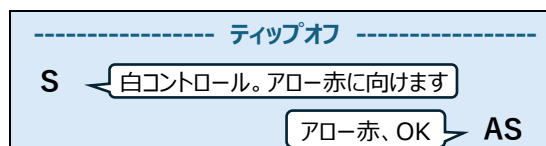
7. スコアラー系のコミュニケーション

- ・TOのクルーどうしが声をかけ合うことで、TOの仕事がよりスムーズで正確にできるようになります。スコアシートへの記入の仕方や機械の操作に慣れてきたら、「声出し」にトライしましょう。なお、ここで説明する「声出し」は、TOのクルーどうし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ための声出しではありません。（選手・コーチ、審判に何かを伝えたいときは、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、得点やファウルなどを手早く正確に記録し、また表示するために互いに声をかけ合います。

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。

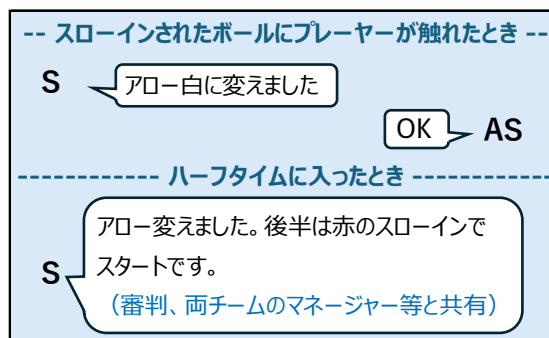
(1) ゲームのはじめ

- ・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。



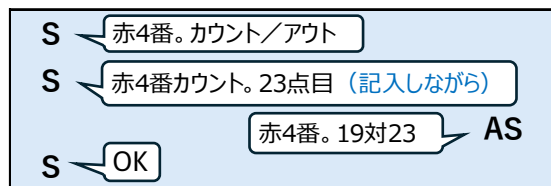
(2) ジャンプボールシチュエーション

- ・ジャンプボールシチュエーションが宣せられたら（第2～第4Q、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イヤー（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。
- ・ハーフタイムに入ったときは、アローの向きを変えたことを、審判、TO主任、TOサポーター、両チームのマネージャーと共有します。

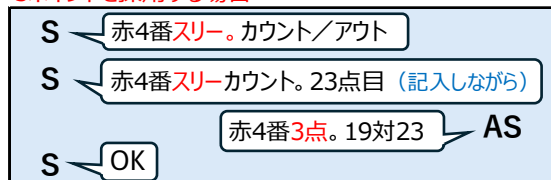


(3) ショットが放たれたとき

- 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、色・番号、**スコアボードの得点**（チームA ⇒ チームBの順に）をコールします。**（Aスコアラー以外の人**がスコアボードに**加点する場合も含まれます）**
- スコアラーは、Aスコアラーのコールした得点が**ランニングスコアと一致**していることを確認してOKを返します。



3ポイントを採用する場合

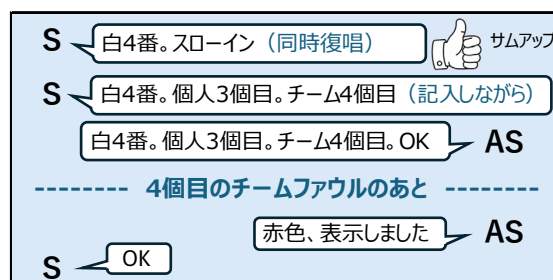


〔3ポイントを採用する場合〕

- ショットが2ポイントか3ポイントか（「ツ／スリー」「2点／3点」）もコールします。

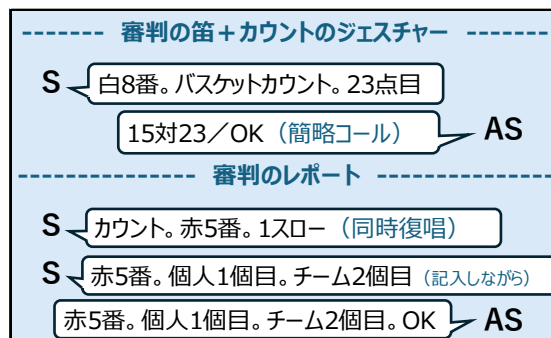
(4) ファウル

- 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、SC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。



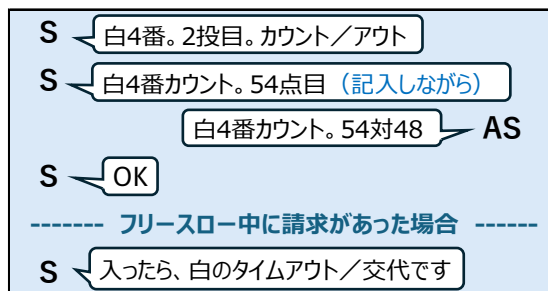
(5) 得点+ファウル（バスケットカウント）

- 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。



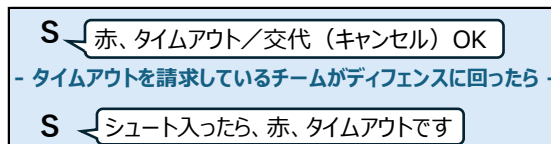
(6) フリースロー

- 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。
- 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、色・番号、スコアボードの得点（チームA ⇒ チームBの順に）をコールします。（Aスコアラー以外の方がスコアボードに加点する場合も含まれます）
- スコアラーは、Aスコアラーのコールした得点がランニングスコアと一致していることを確認してOKを返します。
- 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。



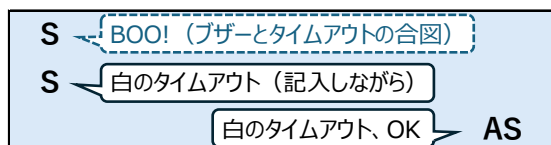
(7) プレー中のタイムアウト／交代の請求

- 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）



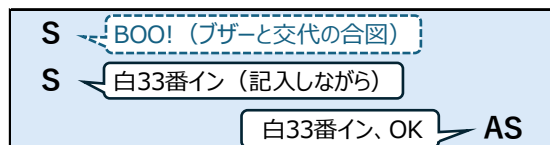
(8) タイムアウト

- 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、チームの色を復唱してOKを返します。スコアボードにタイムアウト回数の表示機能があるときは、表示します。



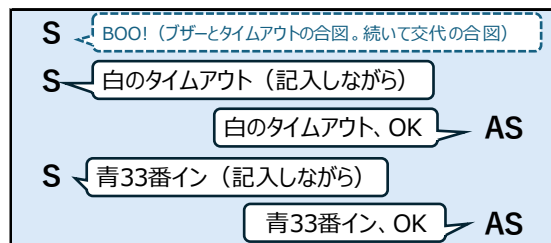
(9) 交代

- 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を「スタート/ストップ」などとコールしながら操作します。このとき、クロックが動いている/止まっていることを必ず目で見て確認します。相手のコールに「OK」を返すときも、相手のクロックの動きを見て確認します。
- ゲームクロックがスタート/ストップするときは、ショットクロックも同時にスタート/ストップします。2人のコールが重なるよう、操作の精度を高めましょう。ただし、次の2つの場面は2人のスタートに時間差が生じます。

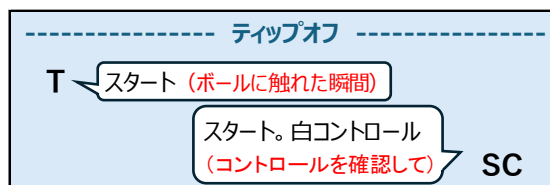
例外1 ジャンプボールのあとのスタート

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。

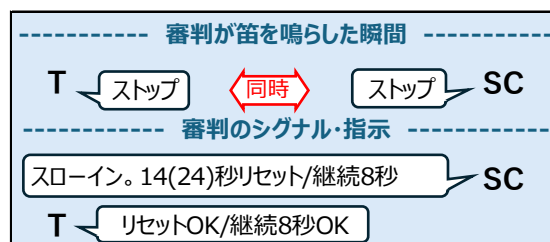
(1) ゲームのはじめ

- 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ことを確認したら「スタート」とコールしてボタンを押します。続いて、ボールをコントロールしたチームの色をコールします。



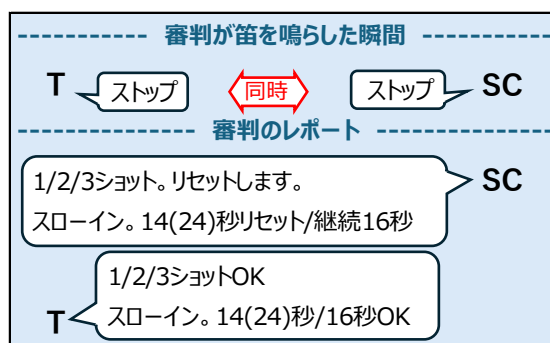
(2) 審判の笛によるストップ（バイオレーション）

- 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を押します。
- SCオペレーターは、審判のシグナルを見て、または指示を聞いて、リセットか継続かを判断してコールします。
- タイマーはショットクロックの表示を確認してOKを返します。



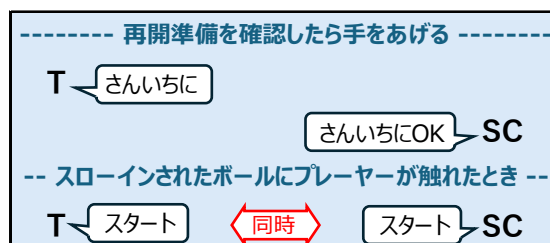
(3) 審判の笛によるストップ (ファウル)

- 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を押します。
- SCオペレーターは、審判のレポートを見て、フリースローならショット数を、スローインなら「リセットか継続か」をコールします。それまでは止めたときの秒数を表示しておきます。
- 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。



(4) スローインによる再開

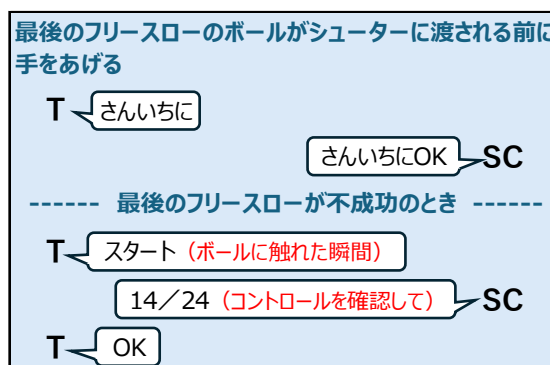
- タイマーは、「交代やタイムアウトがないこと」「ショットクロックがセット(リセット/継続)されていること」を確認したら、手をあげてゲームクロックの残り時間をコールします。例えば3分12秒を「さんいちに」のように、短縮してコールしてもOKです。手をあげたあとはベンチを見ない。



- SCオペレーターはゲームクロックの表示を確認してOKを返します。
- スローインされたボールにプレーヤーが触れた瞬間に、ともに「スタート」とコールしてボタンを押します。

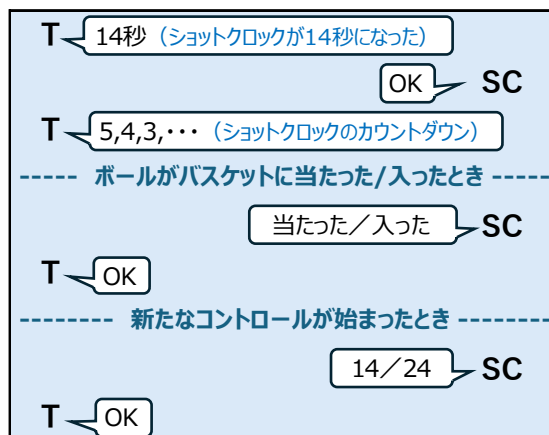
(5) フリースローによる再開

- 最後のフリースローのボールがシューターに渡される前に、タイマーは手をあげて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の場合、タイマーは、リングで弾んだボールに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を押します。
- SCオペレーターは、ボールのコントロールを確認して、攻撃側なら「14」、防御側なら「24」とコールしてボタンを押します。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。



(6) ゲームクロックが動いているとき

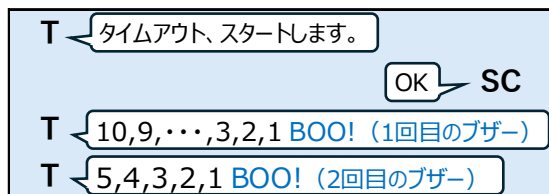
- タイマーはショットクロックが14秒になったときに「14秒」とコールし、SCオペレーターはOKを返します。さらに、タイマーはショットクロックの残り5秒からカウントダウンをします。
- SCオペレーターは、ボールがリングに触れた（入った）瞬間に「当たった／入った」とコールしてショットクロックをリセットします。タイマーはショットクロックの表示を確認してOKを返します。



- タイマーは、ボールがリングに触れたことにSCオペレーターが気付かなかったとき、「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」とコールしてボタンを押します。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。

(7) タイムアウト

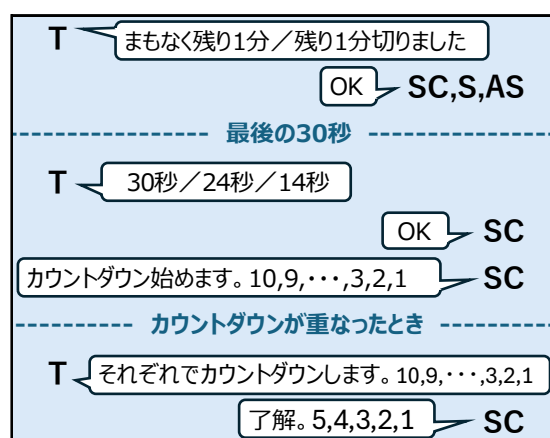
- タイマーは、審判がタイムアウトのシグナルをしたら、コールして45秒をはかり始めます (スコアラーのブザーがスタートではありません)。SCオペレーターは、ストップウォッチが動き出したことを確認してOKを返します。



- タイマーは、25秒からカウントダウンを始め、35秒で1回目のブザーを鳴らします。40秒から2回目のカウントダウンを始め、45秒で二回目のブザーを鳴らします。

(8) 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、カウントダウンやスコアラーの記入などと重ならないようにします。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」と言って、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あとは、残りの数秒間、タイマーと一緒にストップ/スタートのコールをします。