

TO 主任マニュアル



2025 年 4 月

(公財) 日本バスケットボール協会 TO 委員会

TO主任マニュアル

2025年4月

公益財団法人日本バスケットボール協会（JBA） TO委員会

はじめに

バスケットボールにおいて、テーブルオフィシャルズ（TO）は、審判とともにゲームの公正で円滑な運営を支える重要な役割を担っています。近年、競技レベルの向上や機材の進化に伴い、TOの重要性はますます高まっています。

特にアンダーカテゴリー（U15、U18）の選手たちは、自身の大会でTOを担当するだけでなく、全国大会やブロック大会で補助員としてTOを務める機会があります。TOの年齢が若い場合でも、その責任の重さに変わりはありません。このような大会では、経験の浅いTOクルーをサポートするためにTO主任が配置されます。また、アンダーカテゴリーに限らず、大学生や社会人がTOを務める大会（トップリーグや天皇杯・皇后杯を除く）でもTO主任を置く場合があります。

当委員会は、TO主任をTOのサポート役として公式に位置づけ、その役割を整理・明確化するため、2022年に「TO主任マニュアル」を作成しました。競技規則にはTO主任に関する規定がないため、このマニュアルにより役割を体系化しています。「なお、TOの業務全般については、当委員会発行の「TOマニュアルハンドブック」を参照してください。

多くのバスケットボール関係者が、本マニュアルと「TOマニュアルハンドブック」を活用し、TO主任としてTOクルーとともに公正かつ円滑な試合運営に貢献していただけることを期待しています。

目 次

1. TO主任とは	p.2
2. 心構え	p.2
3. ゲーム前の準備	p.3
4. ミーティング	p.3
5. ゲーム中のサポート	p.4
6. 各クルーのチェックポイント	p.4
7. トラブルと対処法	p.5

TO主任とは

定義

- TO主任とは、TOクルーがゲームにおいて役割を十分に果たせるようサポートする人である。
- TO主任は、審判、TOクルーとともに、ゲームの公正かつ円滑な運営に携わるオフィシャルチームの一員である。
なお、競技規則第45条に定める「コミッショナー」とは異なる立場である。

役割

- TO主任は、以下の役割を担う。
 - ① ゲーム前の準備
 - ② ゲーム中のTOクルーの業務のサポート
 - ③ TOクルーと審判や各部署の連絡調整
 - ④ 重大な場面でのブザー操作（※）
 - ⑤ トラブル発生時のTOクルーのサポート
- ※ L2M（第4QまたはOTの最後の2分）において、ゴール成功後のタイムアウトまたは交代の請求にスコアラが対応できない場合に限り、TO主任がブザーを鳴らすことができる。

留意点

- TO主任の目標は、単にハンドブックの手順通りに仕事をさせることではない。手順に込められた目的や意図の理解を計りながらサポートしていくことが重要である。
- ゲーム中のTO主任の本務は、クルーのサポートであり、「TOの後に立ち、バックアップのスコアシートを記録する」といった行為は避ける。必要に応じてメモを取ることは差し支えない。

心構え

公正・円滑

- オフィシャルチームにとって最も重要なことは、「ゲームを公正かつ円滑に運営する」ことである。TO主任もオフィシャルチームの一員である以上、この基本理念を常に念頭に置かなければならない。

仲間

- TO主任もTOクルーも、同じオフィシャルチームの仲間である。指導する側・される側という一方向の関係ではなく、仲間としてサポートする姿勢をもつことが重要である。また、TOクルーが若年者である場合、彼らを守る責任感をもつことが求められる。

誠実

- ミスやトラブルが発生した場合、ごまかしたり隠したりせず、誠実に対応することが大切である。TO主任は率先してこの姿勢を実践し、TOクルーにその模範を示すことが求められる。

やりがい

- TOは、チームや観衆から直接称賛される機会は少ないものの、ゲームを終えた後には大きな達成感が得られる、やりがいのある役割である。この点をクルーにしっかりと伝え、ゲーム後には彼らをたたえ、ねぎらっていただきたい。また、TOに強く興味を持つ者には、公認資格の取得など、さらなる成長の道があることも伝えていただきたい。

ゲーム前の準備

機材・器具等の準備

- 機材・器具の担当者（大会の会場委員や競技委員など）と連携し、TO用の機材・器具を確認する。スコアボードの操作盤がタイマーの位置にある場合は、タイマーが操作することになる。その他の確認項目は、TOマニュアルハンドブックを参照すること。
- ゲーム中のトラブルに備えて、ゲームクロック、ショットクロック、スコアボードの修正方法を把握しておく。

筆記用具とストップウォッチの準備

- 筆記用具（ボールペン[赤／黒or青]、定規、バインダー、付箋、メモ用紙）とストップウォッチの準備を確認する。

スコアシートの確認

- 以下を確認する。
 - 事前記入（プリンター印字も可）、エントリーシート（メンバーリスト）との照合のタイミングと担当者
 - ゲーム終了後の締め作業場所、審判のサイン取得場所、及び最終提出先

トラブル発生時の対応の確認

- ゲームの勝敗に関わるような重大トラブルが発生した場合の連絡先と報告先を確認する。
 - ※ 重大トラブルの第一報は迅速に発信する。処理に時間を要する場合であっても初動対応が重要である。

ミーティング

ゲーム前のミーティング

- 各クルーの役割分担を確認し、機材の操作の説明を行う。可能であれば、事前に操作する機会を設ける。
- 「6.各クルーのチェックポイント」を参考に、アドバイスをを行い、質問にも対応する。
- TOが中立であることを再確認する。応援の意図を表出しないように注意する。
- 可能であれば、審判クルーとのミーティング（顔合わせ）を行う。
 - ※ ゲーム前のミーティングが困難な場合は、スコアラーステーブルで簡単な確認やアドバイスをを行う。

ゲーム後のミーティング

- 初めに感謝とねぎらいの言葉を掛け、ゲームの振り返りを行う。
- ミスやトラブルの検証は、責任の追及ではなく、原因分析と再発防止策に重点を置く。
- SNSやネット上での安易な情報発信を控えるよう注意喚起する。
 - ※ ゲーム後のミーティングができない場合は、スコアラーステーブルで感謝の言葉と簡単なアドバイスを伝える。

ゲーム中のサポート

- TO主任は、トラブルを未然防止し、TOクルーがスムーズに役割を果たせるよう、以下の対応を行う。

ゲーム開始直後の見極め

- ゲーム開始直後に以下のタスクの実行状況を観察し、TOクルーの技量を見極める。これにより、クルーの強みや課題を把握し、適切なサポート方針を考える。

- **ジャンプボール時**：ゲームクロックとショットクロックのスタート、アローの表示
- **シュート成功時**：得点の記録と表示
- **ファウル発生時**：審判とのコミュニケーション（アイコンタクト、同時復唱、サムアップ）、ファウルの記録と表示
- **笛が吹かれた際**：ゲームクロックとショットクロックのストップ、タイマーのジェスチャー
- **ゲーム再開時**：ゲームクロックとショットクロックのスタート、タイマーのジェスチャー
- **ショットクロックのスタート/リセット**：ルールを正しく把握しているか
- **クルー間のコミュニケーション**：声を出しているか、情報の伝達・共有として機能しているか

声かけ

- 「6.各クルーのチェックポイント」を参考に、必要に応じて声かけを行う。特に、クルー間のコミュニケーションが不足している場合は、一緒に声を出すことで補う。次のような声かけも行う。
 - **ポジティブな声かけ**：よい仕事には「グッジョブ！」などの褒め言葉を。
 - **安心させる声かけ**：少し慌てている様子であれば、「大丈夫だよ。落ちついてやろう」など。
 - **情報提供**：クルーが気づいていないときに、「このシュートが入ったら、タイムアウト（交代）だよ」など。
- TOクルーは、声かけに反応して後ろを振り向くことがあるので、プレーから目を離すことのないよう、声のかけ方やタイミングに配慮する。

前半終了時の確認

- 2Q終了時に、スコアラーが両チームのマネージャー等と前半の得点・ファウル数、後半の最初のポゼッションを確認するときに立ち会う。

各クルーのチェックポイント

- ゲーム中は、以下のチェックポイントを意識しながら、必要に応じて声をかける。ただし、経験の浅いクルーには過剰な指示を避け、声かけの内容を取捨選択して、少しずつできることを増やせるよう配慮する。

全クルー共通

- 周囲から見られていることも意識して、清楚な服装、正しい姿勢で座っているか。
- 常に筆記用具を手にする、操作ボタンに指をかけるなど、瞬時に対応する準備ができているか。

スコアラー

- 得点やファウルごとに、アシスタントスコアラーとコールの交換ができているか。
- 審判のレポート時に、アイコンタクト、同時復唱、サムアップができているか。
- ポゼッションアロー反転のタイミングを正しく理解し、実践できているか。
- シュート成功時に「ベンチの確認 ⇒ ライブの確認 ⇒ 記入」の手順を守っているか。
- タイムアウトや交代の際、ブザーとシグナルの合図を適切に行っているか。

アシスタントスコアラー

- 得点やファウルごとに、スコアラーとコールを交換ができているか。

タイマーがスコアボードの得点加算を行う場合も、アシスタントスコアラーがスコアボードに表示された得点を見て「23対34」のようにコールする。

- ファウル個数、チームファウルペナルティの赤色標識、GDマーカーを適切に表示しているか。
（GDマーカーは、主催者の考えにより、使用しない場合もある。）

- ・得点やファウルのプレーヤーの確認、交代要員の確認など、スコアラーのサポートを積極的に行っているか。

タイマー

- ・スタート／ストップ時に声出しとジェスチャー（手を握って下ろす／手を上げる）を行っているか。
- ・目視によるクロックの動作確認を行っているか。
- ・ゲーム再開時に、準備が整っていることを確認してから手を挙げているか。残り時間を「324!」（3分24秒）のようにコールしているか。
- ・ショットクロックのカウントダウンを行っているか。
- ・タイムアウトは、審判が宣告した時点から正確に計測しているか。
- ・タイマーがスコアボード加算を行う場合でも、ゲームクロックのスタート／ストップを優先しているか。

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」のルールを理解し、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クロックの動作確認を行っているか。
- ・笛でストップしたときは、審判のレポート／シグナルを確認したのちに継続／リセットの判断をしているか。
- ・フリースロー時に非表示にしているか。（テクニカルファウル等で継続の場合を除く）
- ・スローイン時、24秒リセットの場合は非表示、14秒リセットの場合は「14」を表示しているか。
- ・ボールがバスケットに入った瞬間または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の終了時に、非表示にすべき場合に表示を消しているか。
- ・チームファウル表示が積上げ式の場合、チームAの表示を正しいタイミングで行っているか。

トラブルと対処法

- ・ゲーム中の起こりがちなトラブルと、その対処法について説明する。TO主任は、TOクルーが対処しきれない部分をカバーし、サポートする。

スターティングファイブの食い違い

- ・ヘッドコーチが×印をつけた5人と、コート内の5人が異なる場合、トスアップ前に審判に伝え、本来出場すべきプレーヤーに交代させる。ヘッドコーチへの罰則はない。（インタープリテーション7-4）
- ・ゲーム開始後に食い違いが発見された場合は、誤りは無視されゲームは続けられる。（インタープリテーション7-4）

得点の食い違い

- ・ランニングスコアの記録とスコアボードの表示の食い違いを発見したら、残り時間とスコアを記録（または記憶）し、次にボールがデッドでゲームクロックが止まったときに、審判を呼び、確認と訂正を行う。
- ・ハーフタイム時のTOと両チームスコアの照合で差違があるときは、審判に報告し、審判立ち会いのもとスコアシートを点検して一致させる。

ファウルの確認漏れ・個数の食い違い

- ・審判のレポートでプレーヤーの番号が不明瞭な場合は、すぐに審判を呼び確認する。審判の勘違いが疑われる場合（ファウルをされたプレーヤーの番号をコールするなど）同様に対応する。
- ・ファウルの個数にベンチから疑義が出た場合、ゲーム再開前であれば、すぐに審判を呼び確認をする。ゲーム再開後であれば、ベンチに「後で確認します」と伝え、次にボールがデッドでゲームクロックが止まったときに確認する。

- ・ハーフタイム時のTOと両チームスコアの照合で差違があるときは、審判に報告し、審判立ち会いのもとスコアシートを点検して一致させる。

3ポイントの判断の食い違い

- ・ゴールの点数（2点or3点）は、スコアラーク（シューターがラインを踏んだかどうかを見て）判断するものではなく、審判のシグナルで判断する。
- ・スリーポイントライン付近のショットに対して、審判のシグナルが確認できなかった場合または2点と3点のシグナルを出す審判がいた場合は、スコアラークはとりあえず2点または3点で記録する。TO主任は、状況（残り時間、シューターの番号、何点目か、ショットの位置など）を記録（または記憶）し、次にボールがデッドでゲームクロックが止まったときに、審判を呼び確認をする。

スコアシートの記入ミス

- ・誤記は二本線で消し、周囲の余白に正しい数や記号を記入する。修正テープや修正液は使わない。
- ・すぐに訂正ができないときは、該当箇所に付箋を貼り、タイムアウトやインターバル時に訂正する。
- ・ファウルの「P」やゲーム出場の×印など、その後に生きる可能性のある誤記は、付箋を貼っておき、後で訂正する。
- ・スコアラークが記入方法をよく理解していない場合は、TO主任が積極的にサポートし誤記の多発を予防する。

ポゼッションアローの反転忘れ

- ・アローの反転忘れに気づいたら、次にボールがデッドでゲームクロックが止まったときに、審判を呼んで反転忘れを伝え、アローを反転する。
- ・アローの向きを誤ったままスローインが行われた場合、ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れた後は、誤りを訂正することができない。（インタープリテーション12-8）
- ・このミス予防のために、スコアラーク系クルーに次の手順を守らせるとともに、TO主任もその都度確認する。

- ・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）、スコアラークはアローに手を置く（持ち上げない）。交代やタイムアウトがあるときは、ゲーム再開前に再び手を置く。
- ・オルタネイティングポゼッションのスローインの終了時にアローを反転する。
- ・反転したら、アシスタントスコアラークとコールの交換をして確認する。

- ・アローの反転をしないケース（オルタネイティングポゼッションのスローインが終了する前にファウルやバイオレーションが起きたとき）があるので、注意する。

ブザーを鳴らせなかったミス

- ・タイムアウトや交代のブザーを鳴らすタイミングを逃してしまった場合、TO主任はベンチに「すいません。次にします」と正直に伝える。鳴らせなかったことへのクレームが執拗な場合は、TO主任がベンチに対応してTOクルーを守り、状況を審判に伝える。（スコアラークが「申請が遅い」と判断して鳴らさなかったことへのクレームも含む）
- ・ゴール後や最後のフリースロー成功後にブザーが鳴らせないミスを予防するために、スコアラークに次の手順の習慣化を促すとともに、TO主任も得点後のベンチの確認を行う。

ショット成功 ⇒ ベンチ確認 ⇒ ライブ確認 ⇒ スコアシート記入

- ・L2M（第4QまたはOTの最後の2分）において、ゴール成功後のタイムアウトまたは交代の請求にスコアラークが対応できない場合に限り、TO主任がブザーを鳴らすことができる。

遅れてブザーを鳴らすミス

- タイムアウトや交代のブザーで審判がゲームを止めたときに、ブザーのタイミングが遅れていたと審判が判断した場合、そのタイムアウトや交代は認められない（インタープリテーション18/19-8）。TO主任は、ブザーが遅かった（ブザーを止められなかった）と認識しているときは、「今のブザーは遅かったです」と正直に審判に申告する。
- このミスを予防するために、スコアラーにボールがライブになる瞬間（＝交代・タイムアウトが認められる時機の終わり）を強く意識することを促すとともに、TO主任もその都度確認する。

不適切なタイムアウトの請求

- 声だけによる、または、定められたシグナルとは異なる合図（指さしなど）による請求であっても、タイムアウト請求の意思が確認できればブザーを鳴らす。
- 本来認められない「得点されたらタイムアウト」という条件付きの請求に対しては、実際に得点されたらブザーを鳴らす、ファウルやバイオレーションでゲームクロックが止まった場合は、ヘッドコーチのキャンセルの意思表示（手を横に振るなど）がないか確認する。意思表示がなければ、TO主任から「タイムアウトはキャンセルですか？」と声をかけ、できるだけ不要なブザーを鳴らさないようにする。
- どちらの場合も、審判に状況を伝え、不適切な請求が繰り返されないようヘッドコーチに注意を促してもらう。

ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチは、スコアラーズテーブルから目視できるように、あるいはスコアラーズテーブルのところへ行き、定められたシグナルを手ではっきりと示して、タイムアウトの請求を伝えなければならない。（競技規則18-3-1）

条件付きの申し出は認められない。例えば、ヘッドコーチが「得点した場合はタイムアウトを取る」と言っても認められない。（テーブルオフィシャルズマニュアル 4.6.1）

ヘッドコーチ等による交代の申し出

- ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチによる交代の申し出は受け付けず、TO主任から「交代は、交代要員に申し出させてください」と伝える。審判にはタイムアウトやインターバルなど時間があるときに状況を伝え、ヘッドコーチに注意してもらう。

交代を請求できるのは、交代要員自身のみである。ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチではなく、交代要員はスコアラーズテーブルへ行き、定められたシグナルを手で示す、あるいは交代席に座ることで、はっきりと交代の申し出を伝えなければならない。このとき交代要員はすぐにプレーする準備ができていなければならない。（競技規則19-3-1）

ショットクロックのリセットミス（ボールがリングに触れたとき）

- ボールがリングに当たったのにショットクロックがリセットされなかったときは、TO主任は「当たった！」または「リセット！」とコールして、即座にショットクロックオペレーターにリセットの操作を促す。
- 審判のリセットのシグナルにショットクロックオペレーターが気づいていないときも、TO主任は「リセット！」とコールしてリセットの操作を促す。

ショットクロックのリセットミス（新たなボールコントロールの始まり）

- 誤ってリセットしてしまうミスは、防御側チームがプレッシャーディフェンスをするときに起こりやすい。緊迫した場面では、TO主任はショットクロックとゲームクロック注意を払いながらプレーを見守り、誤って24秒リセットされたらその瞬間のゲームクロックの残り時間を記憶しておく。これは、審判がゲームを一度止めて、ショットクロックの修正を行うときの根拠の時間となる。

- 下の「投げ入れ」の例のように、新たなボールコントロールが短い間隔で連続して発生したときに、ボールコントロールの移動が見過ごされ、リセットされないことがある。この場合、TO主任は「リセット！」とコールしてリセットの操作を促す。

「投げ入れ」の例

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、それをA3がつかんだ。B2が空中でボールをつかんだときに新たにチームBのコントロールが始まる。さらにB2投げ入れたボールをA3がつかんだときにチームAの新たなコントロールが始まる。

ショットクロックのリセットミス（継続すべきときの誤ったリセット）

- 審判の笛の後にスローインで再開するとき、継続しておくべきときにリセットしてしまった場合は、残り時間を確認してショットクロックを訂正して再開する。
- このミスを予防するために、ショットクロックオペレーターには以下の手順の習慣化を促す。

審判の笛 ⇒ ストップ ⇒ 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

ゲーム中のベンチからの問合せ

- ゲーム進行中にヘッドコーチやファーストアシスタントコーチ（またはマネージャー）がスタッツ（得点やファウル数など）の確認のためにスコアラーズテーブルに来た場合、TO主任は「確認は後にしてください」と声をかけてベンチに戻し、TOクルーの仕事を中断させないようにする。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にあらためて対応する。

ゲーム中、ヘッドコーチあるいはファースト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ツの情報を得ることができる。（競技規則7-4）

機材トラブル

- 得点や時間の表示が消える、クロックがリセットされるなど、機材トラブルが発生したら、審判に声をかけるか手を振るなどして知らせ、できるだけ早くゲームを止めてもらう。ボールがデッドになりゲームクロックが止められるまでは、ブザーを鳴らしてゲームを止めてはならない。
- ゲームクロックやショットクロックのトラブルの場合は、気付いたときからの経過時間をストップウォッチで計っておく。

