U15/U18
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

U15/U18 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

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、審判と共に公正で円滑なゲームを支えるための重要な役割を果たしています。

このハンドブックは、U15/U18 カテゴリーをはじめとするすべてのバスケットボール関係者を対象に、TO をする際に必要な基礎知識と技術を提供します。

前半では、TO の具体的な仕事内容とその役割について解説します。後半では、TO クルー間の効果的なコミュニケーション方法も紹介します。基礎知識をしっかりと身に付けた後は、スムーズな連携を図るコミュニケーションスキルも身に付けましょう。

内　容

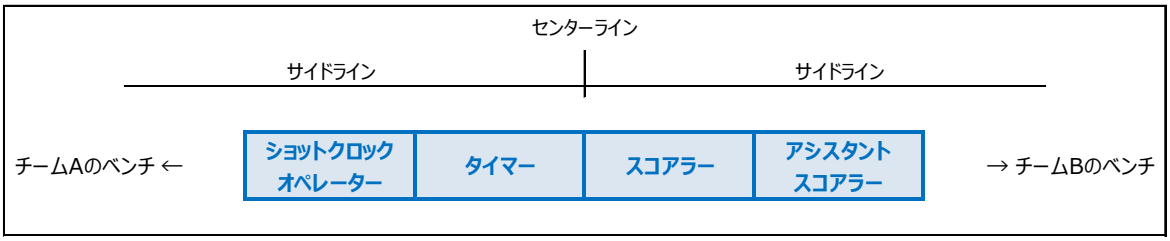
1. テーブルオフィシャルズ全体
2. スコアラーの仕事①（スコアシートの記入）
3. スコアラーの仕事②（審判への合図等）
4. アシスタントスコアラーの仕事
5. タイマーの仕事
6. ショットクロックオペレーターの仕事
7. スコアラー系のコミュニケーション
8. タイマー系のコミュニケーション

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。

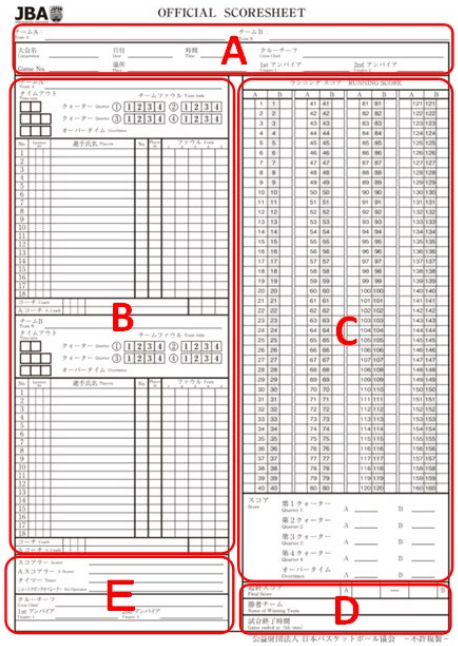
名　称	主な仕事
スコアラー	スコアシートの記録、審判への合図（タイムアウト、交代）、アローの表示
アシスタントスコアラー	スコアボードの操作、ファウルの表示、スコアラーのサポート
タイマー	ゲームロックの操作（競技時間、インターバル、タイムアウトの計測）
ショットクロックオペレーター	ショットクロックの操作（24秒ルールの適用）

- スコアラーズ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決める。TO主任を置くときは、後ろに席を設ける。



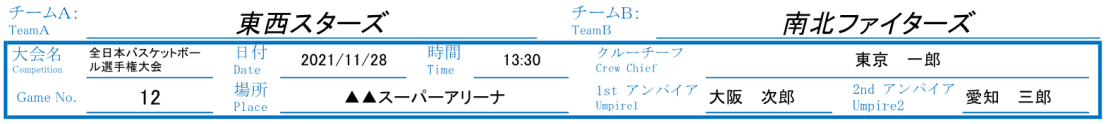
2. スコアラーの仕事①（スコアシートの記入）

- 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。



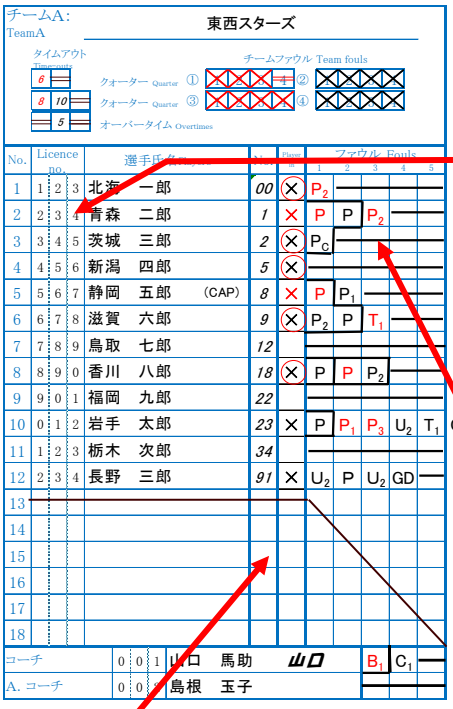
〔A〕ヘッダー部分

- 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。



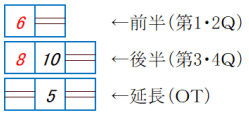
〔B〕チーム欄

- 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。
- 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。

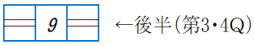


タイムアウトの記録

- 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）

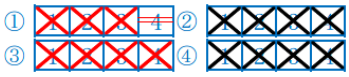


- 第4Qの最後の2分までに、後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、後半の最初の枠に２本の横線を引く。



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。



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	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** … 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 … ディスクォリファイングファウル	

GD … 失格・退場を表す記号（GD=Game Disqualified）。失格・退場になるのは次のファウルが記録されたときである。
プレーヤー・・・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**(U12)、2 個の **M**(U15)のいずれか

※ **スローインファウル**（L2M 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、P_1 と記録する。チームファウルにも数える。

※ **〔プレーヤーがヘッドコーチを兼任するときの特例〕**プレーヤー兼ヘッドコーチが、ヘッドコーチとしてテクニカルファウルを宣せられた場合は、プレーヤーのファウル欄、ヘッドコーチのファウル欄にそれぞれ「B_1」と記録する。チームファウルにはカウントしない。

Q：クォーター　OT：オーバータイム（延長のこと）
L2M … 第4Qと各OTの競技時間2:00以下の時間帯。Last 2 Minutes（最後の2分）。

〔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。

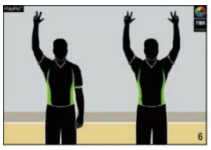
※各クォーターの色（**第1Q･第3Q＝赤色**、**第2Q･第4Q･OT＝濃色（黒/青）**）で記入する。

2点

・外側の枠に得点したプレーヤーの番号を書き、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。

3点

・外側の枠に得点したプレーヤーの番号を書いて○で囲み、点数の枠に対角線を引く。
・ 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)

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

各Q、OTの終了

・最後の得点を太い○で囲み、点数とプレーヤーの番号の下に太い横線を引く。

ゲーム終了

・最終得点を太い○で囲み、点数とプレーヤーの番号の下に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

〔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。

スコア Score		A	B
	第1クォーター Quarter1	17	21
	第2クォーター Quarter2	18	15
	第3クォーター Quarter3	17	20
	第4クォーター Quarter4	22	18
	オーバータイム Overtimes	13	11
最終スコア Final Score		A 87	— 85 B
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	

〔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 認められる時機の終わり	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 (ファウルの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
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 L2Mは得点されたチームのみ認められる
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

※ 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。

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）に正当に触れたときにアローを反転させる。
    （アローは、ファウル数のように高く掲げる必要はない）

ジャンプボール
シチュエーション

両手の親指を立てて示す(サムアップ)

※　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。

※　「ゴール」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。

- 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、前半の各プレー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する。また、後半の最初にスローインするチームを確認する。

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段階で表示する。電子式表示器具の場合は5秒程度表示する。
- 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の二段階で表示する。
- プレー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マーカーを表示する。GDマーカーを使用しないときは、ブザーのみでよい。
- ファウルアウトや失格・退場となるプレーヤーの交代のブザーは鳴らさない。交代のジェスチャーも行わない。

※ ヘッドコーチから視認できれば、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確認できたら速やかに表示する（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の表示をする。

- 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の赤い標識を表示する。数字（チームファウルの個数）は表示しない。

（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図る。詳しくは「7.スコアラー系のコミュニケーション」参照のこと。

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

- タイマーは競技時間、インターバル、タイムアウトの時間を計測する。また、必要なときにブザー鳴らす。

カッコ内はU15カテゴリー

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	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 （L2Mは2回まで）				タイムアウト 各1回		

ブザー
- ・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
- ・2分間のインターバル ・・・・・・・・・・・・・・・ 残り30秒
- ・タイムアウト（1分）・・・・・・・・・・・・・・・・ 50秒経過、60秒経過

（インターバルとハーフタイムの終了時にブザーが自動で鳴らないときは、タイマーが鳴らす）

※ オーバータイム（延長）は、必要な回数だけ行う。
※ 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。

（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、同時に合図を行う。
- 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再び手を上げる。複数の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る。

	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	● ジャンプボールの場合、正当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当に触れたとき L2M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。	 ①スタートと同時に手のひらを握り、 ②手をおろす
ストップ	● 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。 ● L2M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。	 ストップと同時に開いた手を上げる

※「ゴール」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。
※「L2M」は、第4Qと各OTの残り時間2:00以下のの時間帯を指す。（Last 2 Minutes）

（３）タイムアウトの計測

タイムアウト

Tの形を人差指とで示す

- 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。ボールに触れたり、弾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「触れること・弾くこと」をしっかり区別すること。

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弾いたあと、A1が大きく弾いたボールをA2が掴んだ。
　　⇒ A2が掴んだときにチーム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がボールを掴んだ。⇒ チームAのボールコントロールは途切れることなく続いている。
　　ⅱ）B1がボールを掴んだ。⇒ B1がボールを掴んだときにチーム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が掴んだ。
　　⇒ 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（リセット[14]）
  - 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 ⇒ 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する。（いきなりリセットしない）
- 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（エアーボール等）・・・・ **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　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、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。

【補足】

- **〔審判の指示〕**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、審判のシグナルに従う。審判がリセットのシグナルを出したら、即座にリセットを行う。
- **〔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

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」と呼ぶ。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、表示していく。

会話例の中では、スコアラーを**S**、Aスコアラーを**AS**と表す。

(1) ゲーム開始時

- 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、アローの向きと併せてコールする。
- Aスコアラーは、アローの向きを確認してOKを返す。

---------- ティップオフ ----------

S 白コントロール。アロー赤に向けます

アロー赤、OK AS

(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（または切り替えスイッチ）に手を置く。タイムアウトや交代を挟む場合は、ゲーム再開時に再び手を置く。
- スローインされたボールにプレーヤーが正当に触れたら、スコアラーはアローの向きを変えてコールする。
- Aスコアラーは、アローの反転を確認して、OKを返す。

-- スローインされたボールにプレーヤーが触れたとき --

S アロー白に変えました

OK AS

(3) ショットが放たれたとき

- スコアラーは、ショットが放たれたときにシューターの色・番号と点数（ツー／スリー）、続けて成功／不成功（カウント／アウト）をコールする。
- 成功のときは、スコアシートに記入しながら、色・番号、点数、合計得点をコールする。
- Aスコアラーは、スコアボードに加点し、色・番号、点数、両チームの合計得点（チームＡ ⇒ チームＢの順に）をコールする。（タイマーがスコアボードに加点する場合も含む）
- 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を返す。

S 赤4番スリー。カウント／アウト

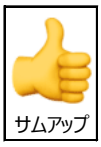
S 赤4番スリーカウント。23点目（記入しながら）

赤4番3点。19対23 AS

S OK

(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する。


サムアップ

S 白4番。スローイン（同時復唱）

S 白4番。個人3個目。チーム4個目（記入しながら）

白4番。個人3個目。チーム4個目。OK AS

-------- 4個目のチームファウルのあと --------

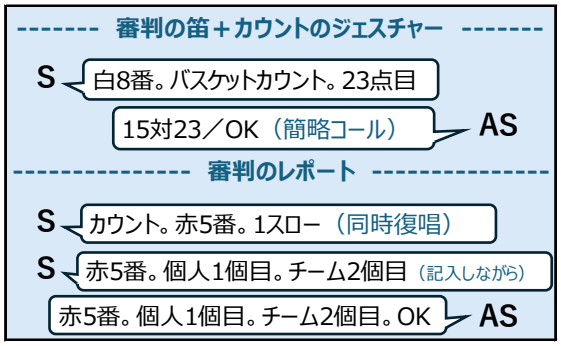
赤色、表示しました AS

S OK

- 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を返す。（チームファウル数の表示器具が積上げ式の場合は、SCオペレーターがチームAの表示を行う）
- 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、スコアラーは同時復唱のときに「ファウルの種類」もコールする。　（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タイミング（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、コールする。スコアラーは、表示を確認し、OKを返す。

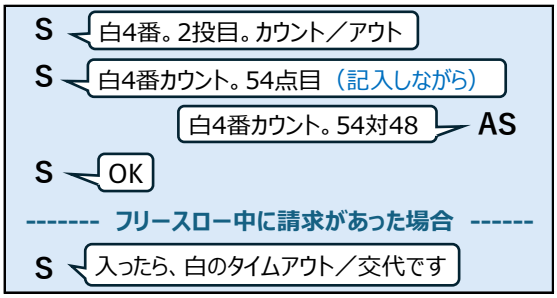
(5) 得点＋ファウル（バスケットカウント）

- 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う。コールは簡略化してもよい。
- 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う。



(6) フリースロー

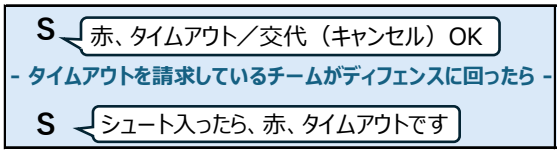
- スコアラーは、ボールがシューターに渡されたら、シューターの色・番号と何投目かをコールする。ショットされたら成功／不成功（カウント／アウト）をコールする。
- 成功のときは、スコアラーはスコアシートに記入しながら、色・番号、「カウント」、合計得点をコールする。
- Aスコアラーは、スコアボードに加点し、色・番号、「カウント」、両チームの合計得点（チームＡ　⇒　チームＢの順に）をコールする。



- 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する。

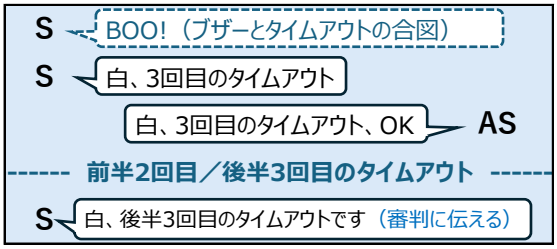
(7) プレー中のタイムアウト／交代の請求

- 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、大きくコールする。スコアラーが気付いていないときは、他のクルーが「赤、タイムアウトだよ」などと声をかける。（急を要しないときは次のボールデッドを待つなど、声をかけるタイミングには配慮する）



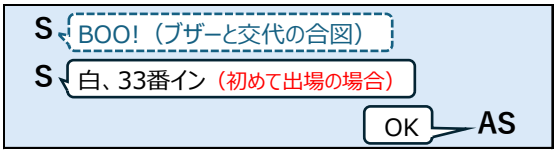
- タイムアウトを請求しているチームがディフェンスに回ったら、スコアラーはゴール後にタイムアウト／交代があることをアナウンスする。特に、ゴールと同時にゲームクロックを止めるためにタイマーには確実に伝える。（交代はL2Mの場合に限る）

(8) タイムアウト



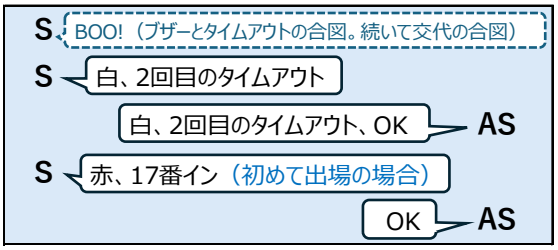
- スコアラーは、ブザーを鳴らしてタイムアウトの合図を示し、チームの色とタイムアウトの回数をコールしてスコアシートに記入する。
- Aスコアラーは、審判がタイムアウトを宣した時にスコアボードに表示し（表示機能がある場合）、チームの色と回数を復唱してOKを返す。
- 前半2回目または後半3回目のタイムアウトの場合は、スコアラーは審判に知らせる。

(9) 交代



- スコアラーは、ブザーを鳴らし、交代の合図を示す。初めて出場するプレーヤーは番号をコールして、スコアシートのplayer-inの欄に×印を記入する。
- Aスコアラーは、プレーヤーのエントリーを確認してOKを返す。

(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」と呼ぶ。この2人は、コールと同時にそれぞれのクロックを操作（スタート／ストップ／リセット）し、また、クロックを目視して動作を確認し、時間管理を行う。
- 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／ストップする。2人の「スタート」「ストップ」のコールが重なるよう、操作の精度を高めることが大切である。

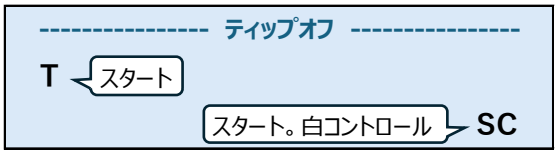
  例外1　ジャンプボールのあとのスタート

  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

  （どちらも、ショットクロックが少し遅れてスタートする）

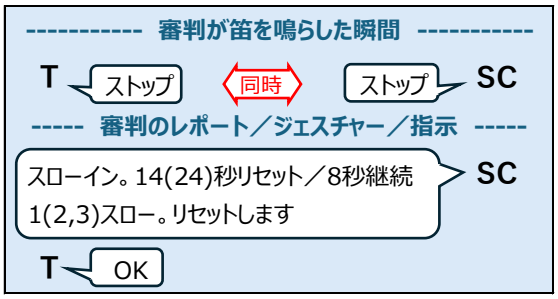
会話例の中では、タイマーを**T**、SCオペレーターを**SC**と表す。

(1) ゲーム開始時



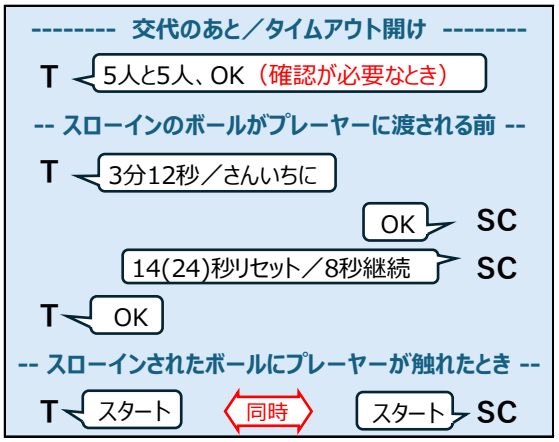
- タイマーは、コート上に5人ずつのプレーヤーが揃っていることを確認して、手を開いて上げる。ボールがタップされた瞬間に「スタート」のコールとともにゲームクロックを動かし始める。
- SCオペレーターは、どちらかのチームがボールをコントロールした瞬間に「スタート」のコールとともにショットクロックを動かし始め、さらにボールをコントロールしたチームの色をコールする。

(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」のコールとともにクロックを止める。
- SCオペレーターは、審判のレポートまたはシグナルまたは指示を受けて、リセット／継続を判断してコールする。リセットの場合は操作する。それまではショットクロックには止めたときの時間を表示しておく。
- の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。

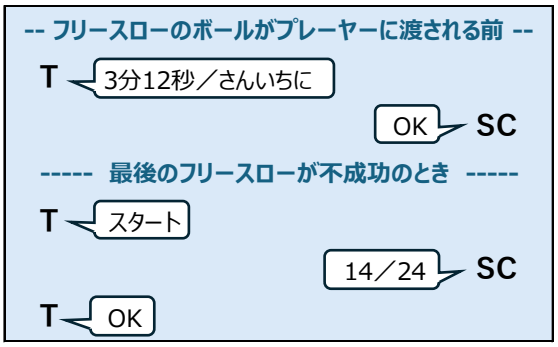
(3) スローインによる再開



- 交代があった場合またはタイムアウト開けの場合、タイマーはコート上に両チーム5人ずつのプレーヤーが揃っていることを確認して手を上げる。必要であれば「5人と5人OK」とコールする。
- スローインのボールがプレーヤーに渡される前に、タイマーはゲームクロックの残り時間を、SCオペレーターはショットクロックの時間をコールし、互いに確認のOKを返す。タイマーは、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。
- 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」のコールとともにクロックを動かし始める。

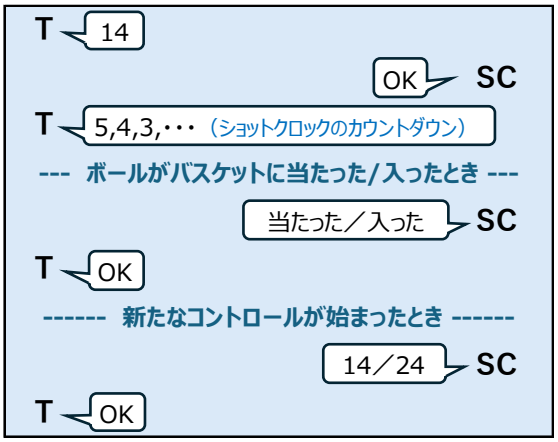
(4) フリースローによる再開

- 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、タイマーはゲームクロックの残り時間をコールし、SCオペレーターはOKを返す。
- 最後の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コート内のプレーヤーが触れた瞬間に「スタート」のコールとともにゲームクロックを動かし始める。
- 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」とコールしてショットクロックを動かし始める。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。



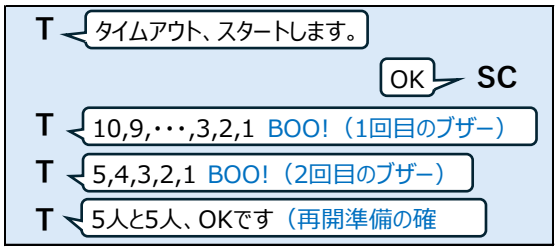
(5) ゲームクロックが動いているとき

- 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する。
- 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」のコールとともにショットクロックをリセットする。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。
- 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する。（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ない）
- 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「14／24」をコールする。タイマーはショットクロックの表示を確認し、OKを返す。



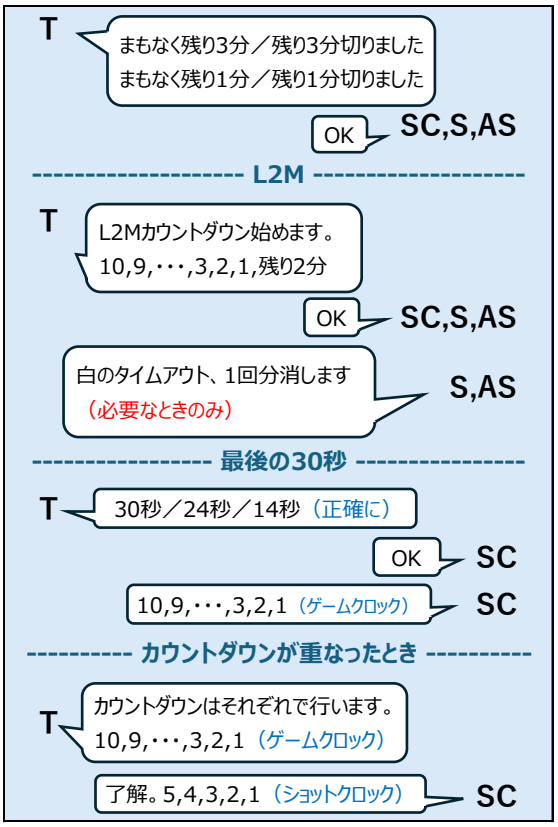
(6) タイムアウト

- タイマーは、審判のタイムアウトのシグナルを確認し、コールして1分をはかり始める。SCオペレーターは、ストップウォッチの動作を確認してOKを返す。（スコアラーのブザーがスタートではない）
- タイマーは、40秒経過でカウントダウンを始め、50秒経過でブザーを鳴らす。続けて55秒経過で2度目のカウントダウンを始め、1分経過で2度目のブザーを鳴らす。
- 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、手を開いて上げる。



(7) EOQ、EOG

- タイマーは、残り3分と1分をコールする。このコールは多少アバウトでもよいので、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る。他のクルーはOKを返す。
- タイマーは、第4Qと各OTのL2Mを10秒前からカウントダウンを始め、正確にコールする。他のクルーはOKを返す。スコアラーとAスコアラーは、必要があるときはタイムアウトを1回分消す作業を行う。
- 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う。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」と宣言する。
- SCオペレーターは、自分の業務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／スタートをサポートする。



★ ここがポイント！（タイマーの残り秒数コールの意味）

- タイマーの行う終了間際の残り秒数コールには、SC オペレーターに対する次のメッセージが込められている。

  30 秒 … 24 秒が近付いてきた。

  24 秒 … この次にリセットしたあとは、非表示にする。

  14 秒 … このあとオフェンスがリバウンドを取っても、非表示のままでよい。

  24 秒と 14 秒は、緊迫した場面では「26，25，24 秒」のように、数秒前からカウントダウンしてもよい。

★ ここがポイント！（タイマーと SC オペレーターのシンクロ）

- ゲームクロックとショットクロックのスタート／ストップが同じタイミングの場面では、2 人のコールと操作が揃うよう互いに操作の精度を高めることが大切である。
- ショットクロックオペレーターは、ショットクロックリセット中（ボールがリングに触れたあと、各 Q･OT の終わり）もゲームクロックのスタート／ストップをコールし、タイマーをサポートする。

EOQ：各クォーターの終わり（End Of Quarter）　EOG：ゲームの終わり（End Of Game）

＜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

JAPAN
BASKETBALL