

# U12

# TOサポーター マニュアル



**JBA**  
JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

2026年4月

(公財) 日本バスケットボール協会 TO委員会

# U12 TOサポーター マニュアル

2026年4月

(公財) 日本バスケットボール協会 TO委員会

---

## 1. 「TOサポーター」とは

- テーブルオフィシャルズ（TO）は、審判と共に公正でスムーズなゲーム運営を支える、大切な役割です。U12のゲームでこの大役を務める子どもたちを、すぐそばで見守り、困ったときに手助けする大人のことを「TOサポーター」と呼びます。
- TOをすることは、ルールの理解、責任ある行動、仲間との協力など、プレーヤーとしての成長につながる経験になります。子どもたちが「TOって大切な仕事なんだ」「自分にもできた！」「次もがんばろう！」と感じられるよう、あたたかい見守りをお願いします。
- TOの具体的なやり方は、「U12 TOマニュアル ハンドブック」（JBA TO委員会）を参照してください。また、この資料の【付録】では、U12と一般のルールの相違点をまとめているので参考にしてください。



## 2. ゲーム中の見守り・声かけ

- ゲーム中は、**スコアラーズテーブルの後ろから**子供たちを見守ります。操作や記録のやり方を教えるだけでなく、「いいよ！」「その調子！」「大丈夫だよ。落ちついてやろう」（ミスしたとき）のような**前向きな声かけ**を心がけてください。
- **TOはニュートラル**でなければなりません。子どもたちにどちらかのチームを応援したい気持ちがあったとしても、それを表に出さないことの大切さを教えてあげてください。
- 対処に困るミスやトラブルが起きたときは、**プレーが止まっているときに**審判を呼んで、指示を仰いでください。プレー中に審判を呼ぶためのブザーを鳴らしてはいけません。

## 3. 役割別サポートのポイント

- 子どもたちが、それぞれの役割のチェックポイントをクリアできるようにサポートしてください。ただし、一度に沢山のことを教えても、子どもたちを混乱させるだけです。その子の経験に合わせて、「今日はここまでできればOK」と、**段階的にサポート**してください。
- 基本的な操作や記入ができるようになったら、TO同士のコミュニケーション（互いの声かけ）にも挑戦させてください。最初は、サポーターも一緒に声を出してあげると安心です。

## (1) スコアラーのチェックポイント

- スコアシートに得点やファウルなどを正しく記入しているか。
- 審判がファウルのレポートをするとき、アイコンタクトとサムアップ（OKサイン）ができているか。
- タイムアウトや交代の合図を正しく行っているか。

審判の笛のあと（ファウルのときは審判のレポートのあと）速やかにブザーとジェスチャーだけで合図する。  
 ※ 合図は座ったままで行う（立ち上がらない）。声は出さない。

- ジャンプボールシチュエーションのとき、アローの反転を正しく行っているか。

ジャンプボールシチュエーションになったら（第2Q以降の各Q、OTの最初のスローイン前を含む）、反転の準備のためにアローに手を置く。スローインされたボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたら、アローを反転する。  
 ※ アローは高く持ち上げない（審判にアローを高く持ち上げて見せる必要はない）。

### 【TOサポーターの留意点】

- 表示されている得点やファウル個数が、スコアシートの記録と一致しているか、確認します。
- ベンチからのタイムアウトや交代の請求に注意し、スコアラーが気付いてなければ、すぐに知らせます。（サポーターがスコアラーの代わりにジェスチャーをしたりブザーを押したりすることは控えてください）。
- 2Q終了後に、スコアラーが両チームのマネージャーと、前半のファウル回数、得点、後半の最初にスローインするチームを確認するときは、立ち会って一緒に確認してください。

## (2) アシスタントスコアラーのチェックポイント

- 個人ファウルとチームファウルの個数を、正しく表示しているか。

チームファウルの個数 ⇒ 個人ファウルの個数の順に示す。  
 個人ファウル数の表示盤は、①ベンチに向けて②正面に向けて③再びベンチに向けて、の3段階で表示する。これ以外の動作（表示盤を上下に振ったりぐるぐる回したりするなど）は不要。

- チームファウルペナルティーの赤色の標識を、正しく表示しているか。

4個目のチームファウルのあと、スローインするプレーヤーまたはフリースローするプレーヤーにボールが与えられたときに赤色の標識を表示する。赤色標識を表示したら、チームファウル個数の数字は表示しない。（数字を消せない機材の場合を除く）  
 表示するときに声を出したりブザーを鳴らしたりはしないが、5個目のファウルのあとに審判が気付かずにスローインさせようとしているときには、ブザーを鳴らして伝える。

- 得点が入ったときにスコアボードの得点をコールしているか。

スコアボードに表示される得点を「23対45」のようにコールする。（スコアラーはそのコールを聞いてランニングスコアと表示された得点が一致していることを確認する。）  
 コールは、スコアシートのランニングスコアの欄に合わせて、常に「チームA ⇒ チームB」の順に行う。  
 タイマーがスコアボードの操作を行う場合も、このコールはアシスタントスコアラーが行う。

### (3) タイマーのチェックポイント

- ゲームクロックを動かすと同時に「スタート！」のコールと上げた手を握る動作（そのあと下ろす）をしているか。
- ゲームクロックを止めると同時に「ストップ！」のコールと手を上げる動作をしているか。
- フリースローのとき、最後の一投の前に手を上げているか。
- タイムアウト（45秒）を計測しているか。
- タイマーがスコアボードの操作をする場合、得点入力よりスタート／ストップの操作を優先して行っているか。

#### 【TOサポーターの留意点】

- フリースロー以外でも、タイムアウトの間や、交代などで少し間があるときは、一度上げた手を下ろさせても構いません。ただし、次にゲームが再開する前には再び手を上げさせます。

### (4) ショットクロックオペレーターのチェックポイント

- ボールのコントロールの始まりを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確認を行っているか。
- 審判の笛でストップしたときは、審判のレポートやシグナルを見て継続／リセットの判断をしているか。
- フリースローのときと、24秒リセットのスローインのとき、非表示にしているか。
- ボールがバスケットに入った瞬間、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の終わりに、非表示にすべきときに表示を消しているか。
- 左側のチーム（チームA）のチームファウルを表示を行う場合、正しいタイミングで行っているか。

#### 【TOサポーターの留意点】

- ショットクロックのスタート・ストップ・リセットの見極めは、大人でも難しい技術です。緊迫した場面では、**誤ってリセットしたときに備えて**、ショットクロックの残り秒数に注意を払いながら見守ります。
- ショットクロックオペレーターが「**審判の笛でストップしたときは、すぐにリセットせずに、審判のレポートやシグナルを見て継続かリセットかを判断する**」というよい習慣を身につけられるようにサポートします。
- 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（ジャンプボールの後と、最後のフリースローが不成功でボールがリングに当たったあとを除きます）。**タイマーとショットクロックオペレーターが同時に「スタート！」「ストップ！」とコール**できるようにサポートします。

### 【付録】一般とU12の相違点

担当	項目	一般	U12
スコアラ ー	スコアシート	・4枚1組複写式	・1枚もの。様式は一般用と異なる。
	メンバーリスト	・キャプテンは(CAP)と記入。	キャプテンの規定はない。
	出場の記録	・スターターの5人は、コーチがスコアシートのPlayer-inの枠に×を記入してサインする。その後、スコアラ―が×に○をつける。 ・途中出場は、Player-inの枠に×を記入する。	・クォーターごとに出場を記録する欄がある。各Qのはじめに、スコアラ―が出場するプレーヤーの番号を見て、/を記入する。コーチのサインは不要。 ・途中出場は、\を記入する。
	コーチに記録されるファウル	・U15ではC、Bの他にM（マンツーマンペナルティ）がある。 ・Mが2回記録されると、ヘッドコーチは失格退場。	・C、Bの他にM（マンツーマンペナルティ）がある。 ・Mが3回記録されると、ヘッドコーチは失格退場。
	ランニングスコア	・1点、2点、3点がある。 ・自殺点は相手チームキャプテンの得点として記録。	・3点はない。（3点を採用する大会もある） ・自殺点は番号の代わりに▲を記入して記録。
	交代	・交代は自由に行える。 ・出場時間の制限はない。	・第3Qまでは、インターバルのみ交代できる。 ・「第3Qまでに10人以上出場」「第1Q～第3Q連続出場は不可」などの制限がある。
タイ マ ー	競技時間	・10分×4Q。OT5分。「引き分け」なし。 (U15は、8分×4Q、OT3分)	・6分×4Q。「引き分け」もあり。OT(延長)を行う場合は1回3分。
	【最後の2分】 (第4Q、OTの最後の2分)	・スローインファウルが適用される。 ・ゴールの後にゲームクロックが止まる。 ・ゴールの後にプレーヤーは交代できる。 ・タイムアウト後のスローインの位置を選択できる場合がある。	・スローインファウルが適用される。 ・ゴールの後にゲームクロックを止める規定はない。プレーヤーの交代もできない。 ・タイムアウト後のスローインの位置を選択する規定はない。
	タイムアウト	・前半2回、後半3回。（【最後の2分】は2回まで。）OT各1回。 ・1回60秒。50秒と60秒経過時にブザー。	・各Q、各OTに1回ずつ。 ・1回45秒。35秒と45秒経過時にブザー。
	インターバル	・1・2Q間、3・4Q間、各OT間は2分。 ・終了30秒前にブザー。	・1・2Q間、3・4Q間は1分、各OT間は2分。 ・1分のインターバルはブザーなし。2分のインターバルは、終了1分前にブザー。
	ハーフタイム	・10分。ただし主催者の考えにより変更可。 ・終了3分前、1分30秒前にブザー。	・5分。 ・終了3分前、1分前にブザー。

※ 「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。

※ 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。

担当	項目	一般	U12
ショットクロックオペレーター	14秒リセット	①ショットのボールがリングに触れたあと、攻撃側がボールコントロールしたとき。 ②ボールがリングに挟まったジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。 ③ショットクロック13秒以下で、相手チームのファウルやバイオレーションの後にフロントコートのアウトからスローインするとき。	①ショットのボールがリングに触れたあと、攻撃側がボールコントロールしたとき。 ②ボールがリングに挟まったジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。 <b>★左の③のケースは24秒リセット。</b>
	ショットクロック継続	①相手チームのプレーヤーに最後に触れてアウトオブバウンズになった場合。 ②ジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。 ③自チームに原因のある中断（自チームの負傷者の保護、自チームのテクニカルファウル）。 ④ショットクロック14秒以上で、相手チームのファウルやバイオレーション（キックボールなど）の後にフロントコートのアウトからスローインするとき。	①相手チームのプレーヤーに最後に触れてアウトオブバウンズになった場合。 ②ジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。 ③自チームに原因のある中断（自チームの負傷者の保護、自チームのテクニカルファウル）。 <b>★左の④のケースは24秒リセット。</b>
	スローインライン	・アンスポ、DQのフリースローのあとのスローインはスローインラインから行う（SCは14秒リセット）。	・スローインラインはない。アンスポ、DQのあとはセンターラインの延長から（SCは24秒リセット）。