

U15/U18 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

U15/U18 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

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

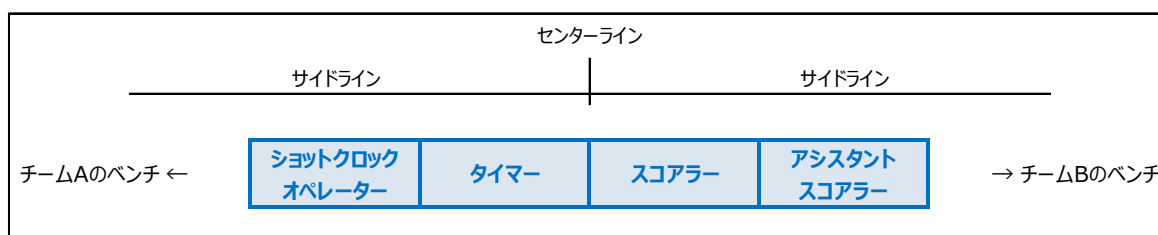
1. テーブルオフィシャルズ全体
2. スコアラーの仕事①（スコアシートの記入）
3. スコアラーの仕事②（審判への合図等）
4. アシスタントスコアラーの仕事
5. タイマーの仕事
6. ショットクロックオペレーターの仕事
7. スコアラー系のコミュニケーション
8. タイマー系のコミュニケーション

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、数字を消す短い斜線や×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。

チームA: TeamA		東西スターズ		チームB: TeamB		南北ファイターズ		
大会名 Competition	全日本バスケットボール選手権大会	日付 Date	2021/11/28	時間 Time	13:30	クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎	
Game No.	12	場所 Place	▲▲スーパーアリーナ		1st アンパイア Umpire1	大阪 次郎	2nd アンパイア Umpire2	愛知 三郎

〔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。

チームA:		東西スターズ	
Team A:		Team B:	
タイムアウト			
6	8	10	5
クォーター Quarter ①		クォーター Quarter ②	
クォーター Quarter ③		クォーター Quarter ④	
オーバータイム Overtimes			
選手氏名 Players		ファウル Fouls	
No.	Licence no.	No.	Fouls
1	1 2 3	00	P ₂
2	2 3 4	1	P P P ₂
3	3 4 5	2	P ₀
4	4 5 6	5	
5	5 6 7	8	P P ₁
6	6 7 8	9	P ₂ P T ₁
7	7 8 9	12	
8	8 9 0	18	P P P ₂
9	9 0 1	22	
10	0 1 2	23	P P ₁ P ₃ U ₂ T ₁ GD
11	1 2 3	34	
12	2 3 4	91	U ₂ P U ₂ GD
13			
14			
15			
16			
17			
18			
コーチ		B ₁ C ₁	
A. コーチ	0 0 1	山口 馬助	山口
	0 0 2	島根 玉子	

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 → 「8 10」
(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L2M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

- プレイヤーのファウルのたびに数字を×で消す。
- OTのファウルは第4Qに続けて数える。
- 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イヤーは、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。(C=cancel)
- 第2Qが終わったら、使用した枠と未使用の枠の間に濃色（黒/青）で太線を引く。
- ゲームが終わったら、使用しなかった枠に濃色（黒/青）で横線を引く。

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 ※U12/U15のみ
D … ディスクォリファイイングファウル (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(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、P₁と記録する。チームファウルにも数える。
- ※ [プレイヤーがヘッドコーチを兼任するときの特例] プレイ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、ヘッドコーチのファウル欄に「C₁」または「B₁」と記録し、さらにプレイヤーのファウル欄にも「C」または「B」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。

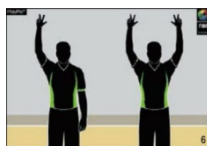
※各クォーターの色（第1Q・第3Q=赤色、第2Q・第4Q・OT=濃色（黒/青））で記入する。

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。

3点

- ・外側の枠に得点したプレイ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イヤーの番号を書き、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	A	B	A	B
1	1	00	41	81	81	1	1
2	3	00	42	82	82	6	1
3	3	43	43	83	83	6	1
4	6	44	44	84	84	1	1
5	5	45	45	85	85	6	1
6	8	46	46	86	86	1	1
7	8	47	47	87	87	1	1
8	4	00	48	88	88	1	1
9	9	00	49	89	89	1	1
10	10	50	50	90	90	1	1
11	9	51	51	91	91	1	1
12	8	23	52	92	92	1	1
13	14	53	53	93	93	1	1
14	14	54	54	94	94	1	1
15	15	55	55	95	95	1	1
16	16	56	56	96	96	1	1
17	11	57	57	97	97	1	1
18	11	58	58	98	98	1	1
19	11	59	59	99	99	1	1
20	11	60	60	100	100	1	1
21	9	61	61	101	101	1	1
22	9	62	62	102	102	1	1

ゲーム終了

- ・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。

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

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

〔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。

〔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）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) 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 ・テクやアンスポなどの罰則のフリースローのあと) 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アローで示す。（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アローの向きは変えない。）



・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2～第4QとOTの最初のスローイン前も含む）、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）に正当に触れたときにアローを反転させる。
(アローを高く持ち上げて審判に示す必要はない)

- ※ 次の場合もアローの向きを変える。
- 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）

- スコアラーのコール（例：「白4番。3回目」）を受けて、標識を下図の3段階で表示する。（標識は上下に振ったり、くるくる回したりしない。）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マーカを正面（観衆、審判、プレーヤー）に向けて表示する。GDマーカを使用しないときは、ブザーのみで伝える。
- 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）

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。

- 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

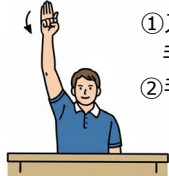

INT インターバル	前半			ハーフ タイム	後半			INT	オーバータイム		
	1Q	INT	2Q		3Q	INT	4Q		OT	INT	...
20分	10分 (8分)	2分	10分 (8分)	10分	10分 (8分)	2分	10分 (8分)	2分	5分 (3分)	2分	...
	タイムアウト 2回				タイムアウト 3回 (L2Mは2回まで)				タイムアウト 各1回		
ブザー { <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム前のインターバルとハーフタイム ... 残り3分、残り1分30秒 ・2分間のインターバル 残り30秒 ・タイムアウト (1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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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を除く。 ● 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に入る前のゴール後のスローインを除く。 	 <ul style="list-style-type: none"> 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	<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 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>

※「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以下の時間帯を指す。(Last 2 Minutes)

(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。

タイムアウト



Tの形を人差指とで示す

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」をしっかりと区別すること。

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。リセットの場合は、フリースローの間は非表示で、14秒リセットの場合はスローインのときに14を表示する。

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。リセットの場合は、フリースローの間は非表示で、14秒リセットの場合はスローインのときに14を表示する。

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）

- 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、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 L2Mのタイムアウト後のスローインのとき

※ L2M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が、バックコートなら□(表示なし)、フロントコートなら**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。

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)。

【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。また、タイムアウトと交代を適確に審判に伝える。

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、アローの向きとあわせてコールする。
- ・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

- ・審判がジャンプボールシチュエーションを宣したら（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。
- ・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、コミッショナー、両チームのマネージャーと共有する。

-- 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

----- ハーフタイムに入ったとき -----

S ← アロー変えました。後半は赤のスローインでスタートです。
(審判、両チームのマネージャー等と共有)

(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。

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

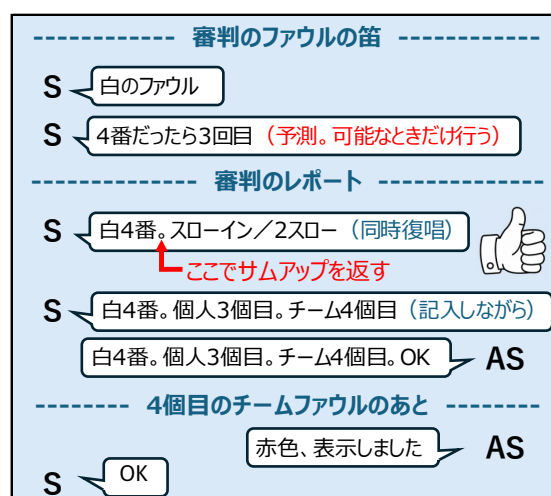
- Aスコアラーは、スコアボードに加点し、スコアラーのコールを受けて色・番号、点数、スコアボードの得点（チームA ⇒ チームBの順に）をコールする。（Aスコアラー以外がスコアボードに加点する場合も含む）
- スコアラーは、Aスコアラーのコールした得点がランニングスコアと一致していることを確認してOKを返す。

★ **ここがポイント！（Aスコアラーのサポート）**

- スコアラーは、番号を確認するためにシューターを目で追うことよりもベンチの確認（タイムアウト／交代の有無）を優先させる。見えなかったときは「今のは何番？」「見えない！」などとAスコアラーにヘルプを求める。
- Aスコアラーは、スコアラーのヘルプに即座に対応できるようにシューターの番号を常に確認しておく。必要なとき以外は声に出さないが、スコアラーの声が出ていない時は即座に声を出してサポートする。

(4) ファウル

- スコアラーは、
 - a. 審判が笛を鳴らしたときにチームの色をコールする。
 - b. 可能な場合は、ファウルを宣せられた選手と個数を予測してコールする。
 - c. 審判のレポートに合わせて、色・番号、ファウルの種類、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）する。色・番号が確認できたタイミングで審判にサムアップを返す。
 - d. 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。



- 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）
- 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。

★ **ここがポイント！（スコアラーのコールの意味）**

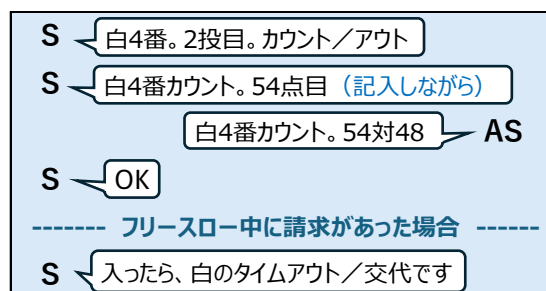
- b.の予測のコールは、続く作業（ファウルの記入や個数表示）の準備であり、c.の同時復唱が確認のコールである。次の処置までクルー全体で共有できるよう大きな声でコールすることが大切である。
- c.の「ファウルの種類」とは、パーソナル、テクニカル、アンスポ等の区分のことである。パーソナルファウルのときは、「ファウルの種類」のコールを省略してもよい。

★ **ここがポイント！（Aスコアラーのサポート）**

- スコアラーから「今のファウルは何番？」とヘルプを求められたときに即座に対応できるように、Aスコアラーも審判のレポートを見てプレーヤーの番号を常に確認しておく。必要なとき以外は声に出さないが、スコアラーが審判のレポートに合わせてコールしていないときは即座に声を出してサポートする。

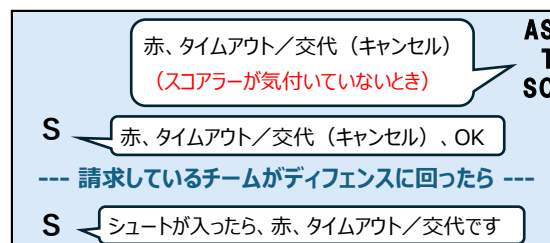
(5) フリースロー

- 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、スコアラーのコールを受けて色・番号、「カウント」、スコアボードの得点（チームA ⇒ チームBの順に）をコールする。（Aスコアラー以外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。



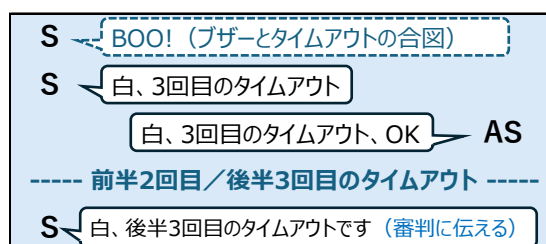
(6) プレー中のタイムアウト／交代の請求

- 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）を確認したら、コーチ／交代要員にOKを返すとともに、大きくコールする。これは、他のクルーに自分が請求（またはキャンセル）を把握していることを知らせるアナウンスでもある。
- 他のクルーは、タイムアウト／交代の請求（またはキャンセル）にスコアラーが気付いていないときは、コールして伝える。（急を要しないときは次のボールデッドを待つなど、コールのタイミングは配慮する）
- 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。（交代は、L2Mの場合に限る）



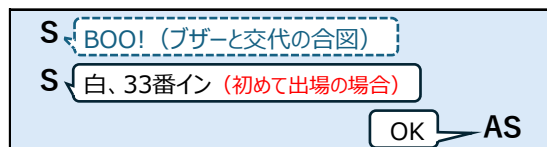
(7) タイムアウト

- 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、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。



(8) 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イ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、プレイヤーのエントリーを確認してOKを返す。

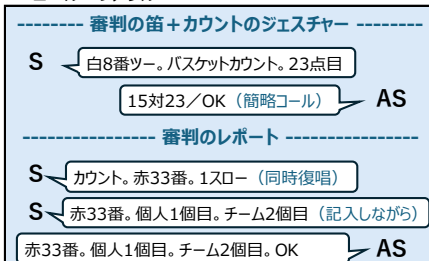


(9) 複数の事象が重なったとき

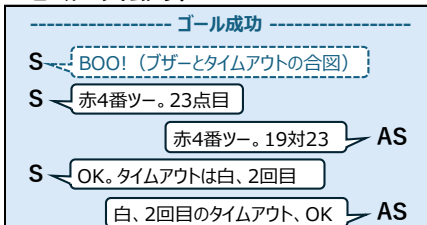
- ゴール、ファウル、タイムアウト、交代のうち、2つ以上の事象が重なったときは、以下の原則に従って処理する。
 - ファウルがあってゴールが認められたときは、審判のレポートの前に得点の処理をする。この場合、Aスコアラーのコールは、「両チームの得点合計のみ」「OKのみ」など簡略化してもよい。
 - タイムアウト／交代のブザーと合図は、ゴール（ファウルなし）のときはゴール直後に、ファウルのときは審判レポートの同時復唱に続いて行う。
 - タイムアウトと交代が重なったときは、タイムアウトをブザーと合図で知らせ、交代は合図のみで知らせる。（L2Mのゴール後の交代時に相手チームのタイムアウトがあったときを除く）
 - 上記以外のことは、原則として起きた順に処理する。

【具体例】

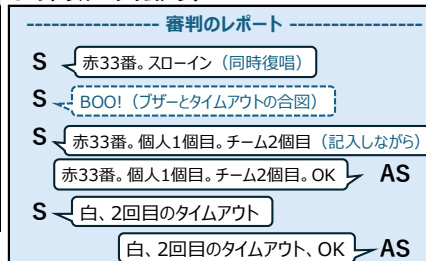
1. ゴール+ファウル



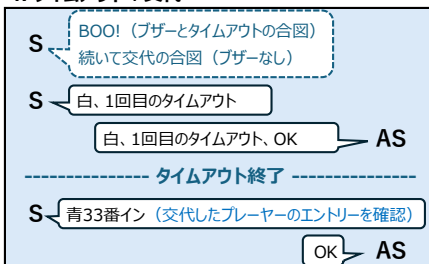
2. ゴール+タイムアウト



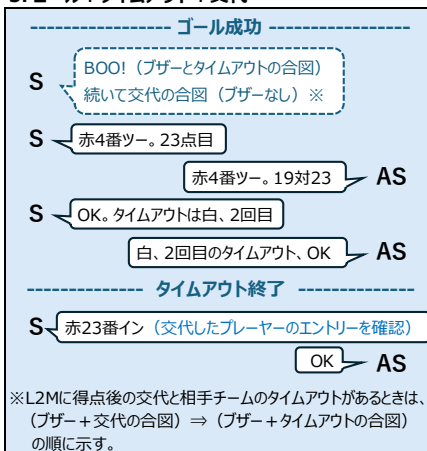
3. ファウル+タイムアウト



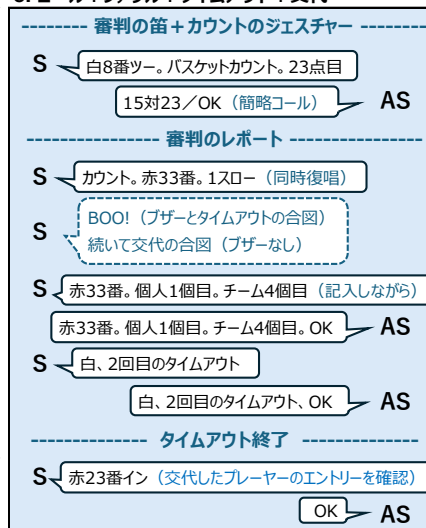
4. タイムアウト+交代



5. ゴール+タイムアウト+交代



6. ゴール+ファウル+タイムアウト+交代



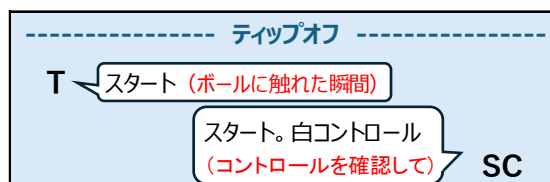
8. タイマー系のコミュニケーション

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、それぞれのクロック操作（スタート/ストップ/リセット）時にコールし、互いのクロックの動作を目視で確認する。

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。

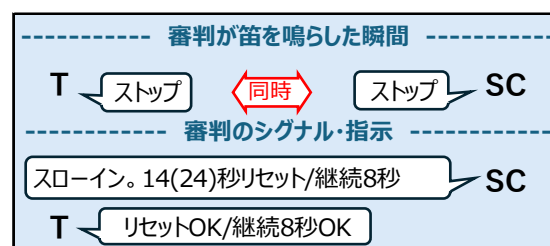
(1) ゲーム開始時

- タイマーは、準備ができたなら手を開いて上げる。ボールがタップされた瞬間に「スタート」とコールしてゲームクロックを動かす。
- 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」とコールしてショットクロックを動かす。さらにボールをコントロールしたチームの色をコールする。



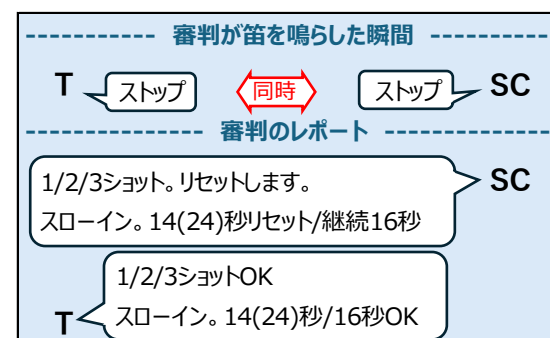
(2) 審判の笛によるストップ（バイオレーション）

- 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、クロックを止める。
- SCオペレーターは、審判のシグナルや指示を受けて、リセット/継続を判断してコールする。
- タイマーはショットクロックの表示を確認してOKを返す。



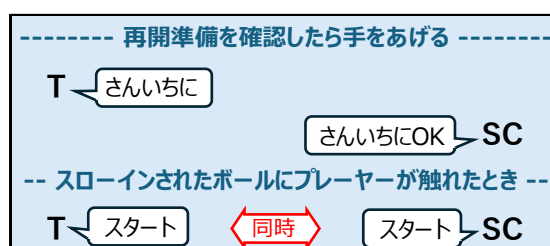
(3) 審判の笛によるストップ（ファウル）

- 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、クロックを止める。
- 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or継続」をコールする。それまでは止めたときの秒数を表示しておく。
- 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。



(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する。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。手をあげたあとはベンチを見ない。



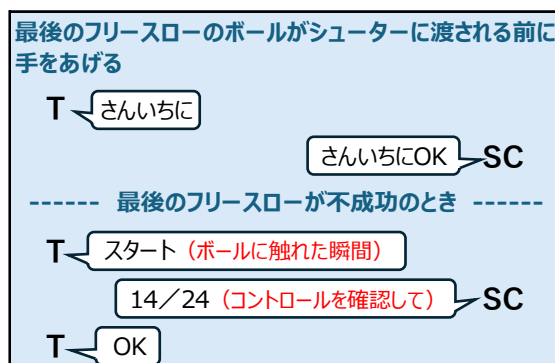
- SCオペレーターはゲームクロックの表示を確認してOKを返す。
- スローインされたボールにプレーヤーが触れた瞬間に、ともに「スタート」とコールしてクロックを動かす。

★ **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。

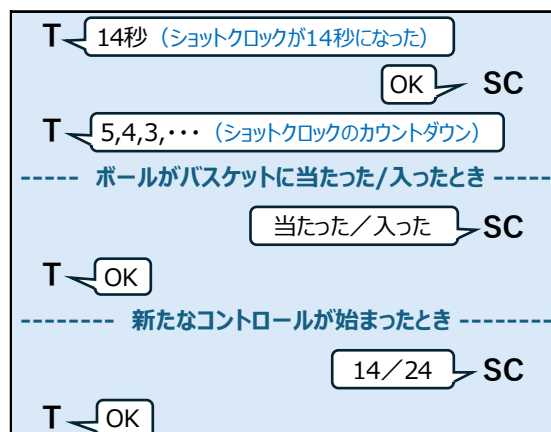
(5) フリースローによる再開

- 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」とコールしてゲームクロックを動かす。
- 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」とコールしてショットクロックを動かす。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」とコールし、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。
- 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する。（SCオペレーターがコールできているときはしない）
- 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」とコールしてショットクロックを動かす。タイマーはショットクロックの表示を確認し、OKを返す。

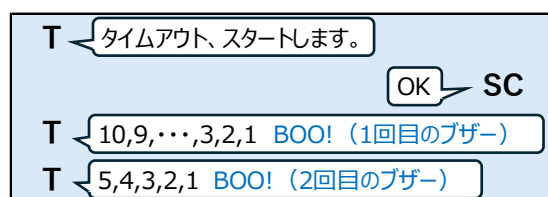


★ **ここがポイント！（タイマー「14秒」コールの意味）**

- タイマーの「14秒」のコールは、その前後で審判が笛を鳴らしたときにリセットか継続かの根拠となる。この間 SC オペレーターは、プレーに集中し、ショットクロックの正確な操作を行うことが大切である。

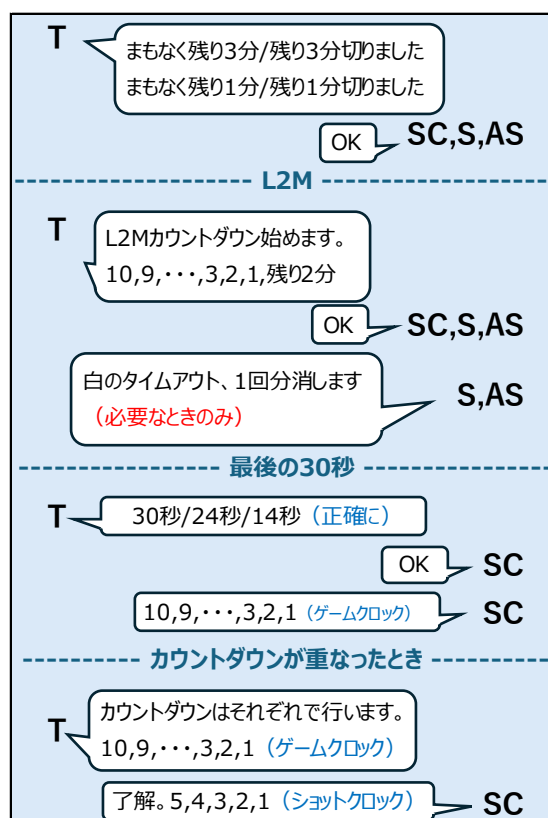
(7) タイムアウト

- 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（スコアラーのブザーがスタートではない）。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。
- タイマーは、40秒からカウントダウンを始め、50秒で1回目のブザーを鳴らす。55秒から2回目のカウントダウンを始め、1分で2回目のブザーを鳴らす。



(8) EOQ、EOG

- タイマーは、残り3分と1分をコールする。コールは多少前後してもよい。（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。スコアラーとアシスタントスコアラーは、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、EOQ、EOGにショットクロック計測を終えたあと、ゲームクロックのストップ／スタートと一緒にコールしてタイマーをサポートする。



★ 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。

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）

(9) L2Mのゴール

- L2Mにゴールが成功したら、タイマーはSCオペレーターと同時に「ストップ」とコールしてクロックを止め、続けて残り時間をコールする。
- ゴール後にスローインされたボールにプレイヤーが触れたら、タイマーはSCオペレーターと同時に「スタート」とコールしてクロックを動かす。



 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）。

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。