

U12 TO マニュアル ハンドブック

「TO をやってみよう！」

2023 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は、バスケットボールのゲームになくてはならない役割です。審判とともに、公正で円滑なゲームを支える、とても大切な仕事をしています。また、テーブルオフィシャルズの仕事を覚えることは、ルールの勉強にもなります。この冊子をよく読んで、テーブルオフィシャルズをやってみましょう！

内 容

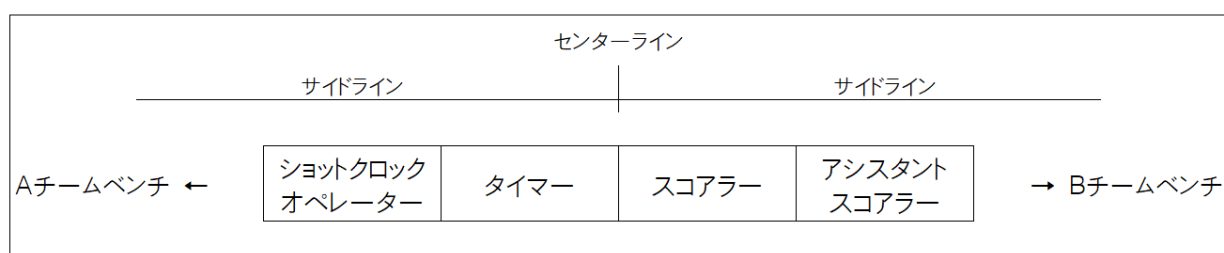
1. テーブルオフィシャルズ全体
2. スコアラーの仕事① (スコアシートの記入)
3. スコアラーの仕事② (審判への合図)
4. アシスタントスコアラーの仕事
5. タイマーの仕事
6. ショットクロックオペレーターの仕事
7. スコアラー系のコミュニケーション
8. タイマー系のコミュニケーション

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。

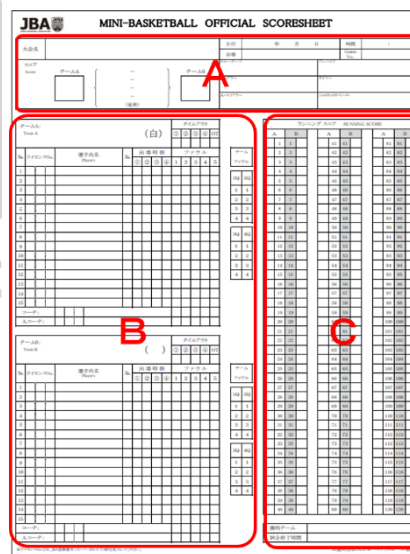
名称	主な仕事
スコアラー	スコアシートの記録、審判への合図（タイムアウト、交代）、アローの表示
アシスタントスコアラー	スコアラーのサポート、ファウルの表示、スコアボードの得点入力
タイマー	ゲームロックの操作（競技時間、インターバル、タイムアウトの計測）
ショットクロックオペレーター	ショットクロックの操作（24 秒ルールの適用）

- 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決めます。



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、ランニングスコアの数字を消す短い斜線（/または\）、タイムアウト欄の×印、チームファウルの数字を消す×印は、定規を使わずに引きます。



[A] ヘッダー部分

- 大会名・日付・時間・会場名・ゲームナンバー・得点・審判と TO の氏名を記入します。（審判と TO の氏名は、ゲーム終了後に記入します。）

大会名	第53回全国ミニバスケットボール大会		日付	2023 年 3 月 31 日	時間	12:30												
会場	東京体育館		Game No.	6														
スコア Score	チームA	<table style="border: none;"> <tr><td>13</td><td>-</td><td>12</td></tr> <tr><td>14</td><td>-</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>-</td><td>14</td></tr> <tr><td>12</td><td>-</td><td>12</td></tr> </table> <p style="text-align: center;">(延長)</p>	13	-	12	14	-	8	9	-	14	12	-	12	チームB	46		
13	-	12																
14	-	8																
9	-	14																
12	-	12																
	クルーチーフ	東京 一郎		アンパイア	大阪 二郎													
	スコアラー	岩国 愛菜		タイマー	柳井 香													
	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													

〔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				東西クラブ (白)		タイムアウト									
				① ② ③ ④ OT											
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	P	
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	/	/	/	/					
7	7	8	9	三重	湊	10	/	/	/	/	P	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 ₂			
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

- とったクォーターの欄には×を記入する。
- とらなかったクォーターの欄には横線を引く。

チーム
ファウル

1Q	2Q
×	×
—	—

3Q	4Q
×	×
—	—

チームファウルの記録

- プレーヤーのファウルが記録されるたびに数字を×で消す。
- 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。
- 使わなかった枠に縦線を引く。

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、出場するプレーヤーの欄に斜線（/）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

- ファウルの種類を示す記号を記入する。
- フリースローが含まれる場合は、その数を右下に書きそえる。
- 第 2 Q とゲームの終わりに、使用した枠と未使用の枠の間に濃色（黒/青）で太線を引く。
- ゲーム終了後、未使用の欄には横線を引く。

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 … 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

〔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。

フィールドゴール

- 点数の枠に対角線を描き、その横にプレイヤーの番号を記入する。
- 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

- 点数の上に塗りつぶした丸を描き、その横にプレイヤーの番号を記入する。

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、点数の枠に対角線を描き、その横に▲を記入する。

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	
	1	1		4	●	41			8
7	2	2	4		42	42	8		8
	3	●	8	4	43	43			8
5	4	4		4	●	44	12		8
	5	5	11		45	45			8
8	●	6		7	46	○	12		8
8	●	7	4		47	47			8
	8	8		12	○	48			8
▲	9	9	7		49	49			8
	10	●	7		50	50			9
7	11	11			51	51			9
	12	○	11		52	52			9
4	○	13			53	53			9
10	14	14	5		54	54			9
	15	15			55	55			9
	16	16	5		56	56			9

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ポイントを採用する場合、3点のフィールドゴールはプレイヤーの番号を○で囲んで記録する。

	23	●	6
12	24	24	
	25	25	
	26	26	
○	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）審判への合図

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 ※第4Qと各OTのみ
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) <small>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</small>	両チーム	両チーム
フィールドゴールのあと <small>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</small>	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 <small>・最後のフリースローが成功したあと ・テクニカルファウルのフリースローのあと ・UF、DQのフリースローのあと</small>	両チーム	両チーム

※ UF…アンスポーツマンライクファイル DQ…ディスクォリファイングファウル



※ タイムアウトは、各 Q と OT に 1 回ずつ認められます。

（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します。手を置いて準備をし、方向を変えるときには持ち上げない。
 - 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矢印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の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）に触れたときに矢印の向きを変えます。

※ 次の場合も矢印の向きを変えます。

 - 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。
- 第 2 Q が終了したら、審判の確認のもと、すみやかに矢印の向きを変えます。



(3) 前半が終了したときの確認

- 第 2 Q が終了したら、スコアラーのスコアシートと、両チームがベンチでつけていたスコアシートを照らし合わせて、次のことを確認します。
 - ① 前半の各プレーヤー、ヘッドコーチのファウルの個数
 - ② 前半の得点合計
 - ③ 後半の最初にスローインするチーム

4. アシスタントスコアラーの仕事

(1) ファウル個数の表示

- 個人ファウルの個数は 3 段階で行います。

(ア) 両ベンチに向けて

(イ) 観衆、審判、プレーヤーに向けて

(ウ) 再び両ベンチに向けて



- 個人 5 個目のファウルのときは、ブザーを鳴らして審判に伝えたあと、(イ)(ウ)の 2 段階で表示します。

※ 電子式の場合は 5 秒程度表示します。

※ ファウル個数を表示するときは (5 個目のファウルのときも含めて) 声は出しません。

- チームファウルの個数は、5 個目まで表示します。6 個目以降も「5」を表示し続けます。
- 表示は、「チームファウルの個数」⇒「個人ファウルの個数」の順に行います。
- 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ーヤーに渡したら、チームファウルペナルティーの赤い標識を表示します。(このとき、声を出したり、ブザーを鳴らしたりはしません。)

(2) スコアボードの操作 (得点の入力)

★ ここがポイント! (タイマーがスコアボードを操作する場合)

- スコアボードの操作は、本来アシスタントスコアラーの仕事ですが、機材の操作ボタンの位置により、タイマーが行うことがあります。その場合、タイマーは、スコアボードの操作よりゲームクロックの操作を優先して行い、スタート/ストップが遅れることがないようにします。

(3) スコアラーのサポート

- 各 Q が始まる前のメンバーチェックを、スコアラーと一緒にいきます。
- 得点やファウルがあったとき、プレーヤーの番号と一緒に確認し、スコアラーがわからなかったときには、すぐに伝えます。また、スコアシートに記録されている得点とスコアボードに表示されている得点が一致しているかを、常にふたりで声をかけて確認します。(「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。)

5. タイマーの仕事

(1) 競技時間



- 競技時間は、次の通りです。オーバータイムは、実施しない場合もあります。また、ゲーム開始前のインターバルは、これ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

- 次の表に従って、ゲームクロックを操作します。合図（ジェスチャー）も、忘れずに行いましょう。

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"> • ジャンプボールのとき.....ボールがジャンパーにタップされた瞬間 • 最後のフリースローが成功せず、ボールがリングに触れたとき.....コート上のプレーヤーがボールに触れた瞬間 • スローインのとき.....コート上のプレーヤーがボールに触れた瞬間 	 <p>上げていた手のひらを握って下ろす</p>
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> • 審判が笛を鳴らした瞬間 • タイムアウトを請求していたチームが、フィールドゴールで得点された瞬間 <p>(※) ショットクロックのブザーだけでゲームクロックを止めてはいけません。必ず審判の笛を確認してから止めます。(ブザーが鳴ってもプレー継続する場合があります)</p>	 <p>手を開き頭上上げる</p>

- ※ スタートの合図は、「手を握る」→「手を下ろす」の2段階で行います。
フリースロー(2スロー)のとき、1投目の間は手を下ろしておき、2投目の前に再び手を上げます。

(3) タイムアウトの計測

- スコアラーのブザーのあと、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秒経ったときと、45秒経ったときに、ブザーを鳴らします。



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。ボールに触ったり、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、「ボールに触れること」をしっかりと区別しましょう。特に、ジャンプボールのあとや、ボールがリングに触れて弾んだあと、また、ディフェンスがボールを奪おうとしているときなどは、いつボールコントロールが始まるかをよく見極めてください。
- ただし、スローインでゲームを再開するときは、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 14 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： 7）

A 各 Q、OT の初め

- ショットクロックは 24 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 スタート。
- 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 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] 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] 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 ⇒ 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、審判のシグナル（ジェスチャー）を確認して、継続かリセットか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 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。

E 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
 ※ 1～2 個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）の状態で行う。

F フィールドゴールの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場合） . . . 当たった瞬間に （非表示）にして、そのあと
 - 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**。
- ショット不成功（ボールがリングに当たらなかった場合）
 - 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**。

G 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、F 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**。

H ショットクロックが動いている間に、防御側チーム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

- **リセット[24]**・**スタート**。

I 各 Q、OT の終了間際の表示方法

- ゲームクロック残り 24 秒～15 秒
 - リセットの場面が生じたら、 (非表示)にする。
 - そのあと、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 秒以下
 - リセットの場面が生じたら、競技時間終了まで (非表示)にする。

【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。



★ ここがポイント！（ショットクロックのリセット）

- 防御側プレーヤーが、攻撃側プレーヤーが持っているボールに触れたり、パスのボールを弾いたりしただけでは、新たなボールコントロールは始まりません。一方、片手でも両手でも、ボールを支え持ったら、その瞬間に新たなボールコントロールが始まります。
- **例 1** A1 がフロントコートで持っているボールを B1 がはたき出してバックコートに転がったボールを A1 と B1 が追いかけていき、A1 が再びボールをつかんだ場合、チーム A のボールコントロールはその間とぎれることなく続いています。
- **例 2** 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てそれを A3 がつかんだ場合、B2 が空中でボールを投げ入れるために支え持った時点でチーム B のコントロールが始まります。さらに B2 が投げ入れたボールを A3 がつかんだ時点でチーム A の新たなコントロールが始まります。ショットクロックは、B2 がボールを支え持ったときと A3 がボールをつかんだときに 24 秒にリセットされます。

JBA
JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION



7. スコアラー系のコミュニケーション

- U15 以上のバスケットボールのゲームでは、TO 同士が互いに声をかけ合って、TO の仕事が素早く正確にできるような心がけています。U12 の皆さんも、スコアシートの記入の仕方や機械の操作に慣れてきたら、少しずつ、声を使ってのコミュニケーションにトライしましょう。
- 「声出し」は、TO 同士の情報交換のために行います。会場内の人たち（審判、選手、コーチ、観客など）に伝えるためではありません。交代やタイムアウトは、ブザーとジェスチャーだけで伝えます。また、ファウルの個数を表示するときも、声は出しません。
- スコアラー系の 2 人（スコアラーとアシスタントスコアラー）は、下のように声をかけ合いながら得点やファウルなどを正確に記録し、表示していきます。


(1) 得点

担当	アクション	具体例
スコアラー	• ショットされたら、チームの色、番号をコールし、成功なら「カウント」失敗なら「アウト」とコールする。	<ul style="list-style-type: none"> 赤 4 番。カウント！ 白 8 番。アウト！
スコアラー	• ショット成功したら、もう一度チームの色、番号、合計得点をコールして、スコアシートに記入する。	<ul style="list-style-type: none"> 赤 4 番。23 点目。
A スコアラー	• スコアボードに入力して、チームの色・番号、両チームの得点をコールする。（常に A チーム→B チームの順に）	<ul style="list-style-type: none"> 赤 4 番。19 対 23。
スコアラー	• スコアシートとスコアボードの得点が一貫していることを確認したら OK を返す。	<ul style="list-style-type: none"> OK！

※ タイマーがスコアボードの得点入力する場合も、アシスタントスコアラーがスコアボードの表示を見て得点を

コールします。

(2) ファウル

担当	アクション	具体例
スコアラー	• 審判のレポートに合わせてチームの色、番号などをコールし、了解の合図（サムアップ）を審判に返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 白 8 番。スローイン。 カウント。白 8 番。1 スロー。
スコアラー	• スコアシートに記入し、もう一度チームの色、番号、（ファウルの種類）、個人のファウル数、チームのファウル数をコールする。（ファウルの種類は、パーソナルファウルのときは省略する。）	<ul style="list-style-type: none"> 白 8 番。個人 3 個目、チーム 2 個目。 白 8 番。テクニカルファウル。個人 3 個目。チーム 2 個目。
スコアラー	• 個人 5 個目のファウルのときは、ブザーを鳴らして審判に知らせる。	（ブザー）
A スコアラー	• 審判のレポート時にチームファウルの個数を表示する。	<ul style="list-style-type: none"> 白 8 番。個人 3 個目、チーム 2 個目、OK です。

<p>※左側のチームファウルは SC オペレーターが表示することもある。</p> <p>スコアラー</p>	<ul style="list-style-type: none"> チームの色、番号、ファウルの個数を復唱して、個人のファウル個数を表示する。 4 個目のチームファウルを表示した後は、<u>スローインをするプレーヤーまたはフリースローシューターにボールが与えられたときに赤い標識を表示し、コールする。</u> 赤い標識を確認したら OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤色、表示しました。 <p>赤色表示、OK！</p>
---	---	---

(3) タイムアウト

担当	アクション	具体例
<p>スコアラー</p> <p>他のクルー スコアラー</p>	<p>【準備】</p> <ul style="list-style-type: none"> タイムアウトの請求（キャンセル）を確認したら、コールする。 スコアラーが請求（キャンセル）に気づいていなければ知らせる。 知らせてもらったら、確認の OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、タイムアウト。 タイムアウト、キャンセル。 白、タイムアウトあります。 タイムアウト、キャンセルです。 白のタイムアウト、OK！ タイムアウトキャンセル、OK！
<p>スコアラー</p> <p>タイマー</p>	<ul style="list-style-type: none"> 相手チームのコントロールが始まったら、ショット成功後にタイムアウトがあることをコールする。 ゲームクロックを止める準備ができていることを返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤のショットが入ったら、白タイムアウト。 OK！
<p>スコアラー</p> <p>タイマー</p> <p>スコアラー</p> <p>スコアラー</p> <p>タイマー</p> <p>※タイマーが手元でブザーを鳴らせないときは、スコアラーが鳴らす。</p>	<p>【タイムアウト】</p> <ul style="list-style-type: none"> 審判が笛を鳴らしたら、ブザーを鳴らし、合図をする。 (ファウルのときは、審判のレポートが終わるのを待つ。) ショット後のタイムアウトは、タイマーがクロックを止めるのと同時にブザーを鳴らし、合図をする。 チームの色をコールし、スコアシートに記録する。 審判のタイムアウトの合図を確認して計測スタート 25 秒経過したらカウントダウンをする。 35 秒経過のブザーを鳴らす。 40 秒経過したらカウントダウンをする。 45 秒経過のブザーを鳴らす。 コート上に 5 人ずつのプレーヤーが戻っていることを確認して、片手を開いて上げる。 	<p>(座ったままで、ブザーとジェスチャーだけで合図する。声は出さない。)</p> <p>白のタイムアウトです。</p> <ul style="list-style-type: none"> タイムアウトスタート 10 秒前。9,8, ..., 2,1。 (ブザー) 5 秒前。4, 3, 2, 1。 (ブザー) 5 人と 5 人、OK！

(4) 交代

担当	アクション	具体例
スコアラー	【準備】 <ul style="list-style-type: none"> 交代の申し出（キャンセル）を確認したら、コールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、交代。 白の交代、キャンセル。
他のクルー スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> スコアラーが申し出（キャンセル）に気づいていなければ知らせる。 知らせてもらったなら、確認の OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、交代があります。 白の交代、キャンセルです。 白の交代、OK！ 白の交代キャンセル、OK！
スコアラー	【交代】 <ul style="list-style-type: none"> 審判が笛を鳴らしたら、ブザーを鳴らし、合図をする。 (ファウルの場合は、審判のレポートが終わるのを待つ。) 	<p>(座ったままで、ブザーとジェスチャーだけで合図する。声は出さない。)</p> <ul style="list-style-type: none"> 白 33 番イン。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 「出場時限」の欄に「\」を記入する。 	

(5) ポゼッションアロー

担当	アクション	具体例
SC オペレーター	【ゲーム開始時】 <ul style="list-style-type: none"> 最初のボールコントロールを確認してショットクロックをスタートし、コールする。 	<ul style="list-style-type: none"> スタート。白コントロールです。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ボールコントロールを確認し、アローの向きをコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白コントロール OK。アローを赤に向けます。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> アローの向きを確認し、OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー赤、OK です。
スコアラー	【ジャンプボールシチュエーション】 <ul style="list-style-type: none"> ジャンプボールシチュエーションが宣せられたら、アローに手を置く。 スローインされたボールにプレイヤーが触れたら、アローの向きを変え、コールする。 	<p>(反転の準備でアローに手を置くが、持ち上げない。)</p> <ul style="list-style-type: none"> アロー、白に変えました。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> アローの向きを確認して、OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー、白、OK です。
スコアラー	【ハーフタイム】 <ul style="list-style-type: none"> ハーフタイムに入ったら、速やかに審判（TO 主任）が同席しているところでアローの向きを変え、後半の最初にスローインするチームを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー、白に変えます。

8. タイマー系のコミュニケーション

- タイマー系の2人（タイマーとショットクロックオペレーター）は、声をかけ合いながら、2つのクロックを操作して時間を正確に測っていきます。
- クロックの表示盤ばかり見ているはいけません。プレーをしっかり見ながら操作することが大切です。

(1) ゲームクロック（タイマーのアクション）

場面	アクション	具体例
スタート/ストップ	<ul style="list-style-type: none"> • 操作の瞬間にコールする。 • 実際にスタート/ストップしているか目視して確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> • スタート！/ストップ！
ゲームクロックが止まった後のゲーム再開時	<ul style="list-style-type: none"> • 残り時間をコールする。 • <u>SC オペレーター</u>は、確認してOKを返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 312。（3分12秒の意味） • OK！
各Q、OTの終わり近く	<ul style="list-style-type: none"> • ゲームクロックの残り1分をコールする。（カウントダウンや、得点の記録の間を避ける。少しアバウトでもよい。 • ゲームクロックの残り30秒、24秒、14秒を<u>正確に</u>コールする。） • <u>SC オペレーター</u>は、確認してOKを返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • もうすぐ、残り1分です。 • 残り1分切りました。 • 30秒！/24秒！/14秒！ • OK！
各Q、OTの終わり	<ul style="list-style-type: none"> • <u>SC オペレーター</u>が残り10秒からカウントダウンする。 • ショットクロックのカウントダウンと重なる場合は、タイマーが「各自でカウントダウンを行う」ことを宣言し、<u>タイマー自身</u>がカウントダウンを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> • 10, 9, …, 3, 2, 1。 • カウントダウンはそれぞれで行います。5, 4, 3, 2, 1。

(2) ショットクロック (SC オペレーターのアクション)

場面	アクション	具体例
ゲーム開始時	<ul style="list-style-type: none"> ・ ショットクロックをスタートさせ、最初のコントロールをコールする。 ・ <u>スコアラー</u>は、確認して、アローを操作する。 	<p>スタート。白コントロールしました。 白コントロール OK。アロー赤。</p>
スタート/ストップ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 操作の瞬間にコールする。 ・ 実際にスタート/ストップしているか目視して確認する。 ・ 審判の笛でストップしたときは、審判のシグナルを確認して、リセットまたは残り時間をコールする。 ・ <u>タイマー</u>はショットクロックの表示を確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ スタート！ / ストップ！ ・ 24 秒リセット！ / 8 秒継続！ ・ OK！
フィールドゴールのショットが放たれたとき	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールがリングに触れた瞬間またはゴールした瞬間にコールし、リセットボタンを押す。 ※ <u>タイマー</u>も一緒にコールする。ただしカウントダウンしているときは、そちらを優先する。 ・ 新たなボールコントロールが始まったら、リセットの秒数をコールしてスタート。 ・ <u>タイマー</u>はショットクロックの表示を確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 当たった！ / 入った！ ・ 24！ / 14！ ・ OK！
ショットクロックが動いている間に新たなコントロールが始まったとき	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「24！」とコールし、リセット・スタートする。 ・ <u>タイマー</u>はショットクロックの表示を確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 24！ ・ OK！
カウントダウン	<ul style="list-style-type: none"> ・ <u>タイマー</u>が残り 14 秒をコールする。 ・ SC オペレーターは、OK を返す。 ・ <u>タイマー</u>が残り 5 秒からカウントダウンする。 ・ ゲームクロックのカウントダウンと重なる場合は、<u>タイマー</u>が「各自でカウントダウンを行う」ことを宣言したあと、<u>SC オペレーター自身</u>がカウントダウンを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 14 秒！ ・ OK！ ・ 5, 4, 3, 2, 1。 <p>カウントダウンはそれぞれで行います。5, 4, 3, 2, 1。</p>

★ **ここがポイント！ (タイマーとショットクロックオペレーターのスィンクロ)**

- ・ ゲームクロックがスタート/ストップするときは、次の 2 つの場面を除いて、ショットクロックも同時にスタート/ストップします。
 - ・ ジャンプボール後のスタート
 - ・ 最後のフリースローのショットが不成功でリングに当たった後のスタート
- ・ タイマーとショットクロックオペレーターは、2 人の「スタート」「ストップ」のコールが同時になるように、操作の精度を高めましょう。

〔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					
No.	ライセンスNo.			選手氏名 Players		No.	出場時限				ファウル								
	1	2	3	1	2		3	4	1	2	3	4	5						
1	1	2	3	京都	蒼	4	/	/	/	/	/	/	P ₁	P' ₃	P ₄	P ₄			
2	2	3	4	徳島	樹	5	/	/	/	/	/	/	P ₁	P' ₁					
3	3	4	5	佐賀	蓮	6	/	/	/	/	/	/							
4	4	5	6	宮城	陽翔	7	/	/	/	/	/	/	P ₃	U' ₄					
5	5	6	7	群馬	律	8	/	/	/	/	/	/							
6	6	7	8	富山	朝陽	9	/	/	/	/	/	/							
7	7	8	9	三重	湊	10	/	/	/	/	/	/	P ₂	P' ₄					
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 ₃	T' ₄					
12	2	3	4	石川	悠	15	/	/	/	/	/	/							
13																			
14																			
15																			
コーチ:		0	4	7	山口	馬輔							B' ₃	M' ₄					
A.コーチ:		0	5	9	広島	修													

タイムアウトの記録

- とったクォーターの欄には×を記入する。
- とらなかったクォーターの欄には横線を引く。

チーム
ファウル

1Q	2Q
×	—
×	—
×	—
×	—

3Q	4Q
×	—
×	—
×	—
×	—

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。
- 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。
- 使わなかった枠に縦線を引く。

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し、クォーターの数を書きそえる。
- フリースローを伴うファウルは（'）を書き加える。
- ゲーム終了後、未使用の欄には横線を引く。

〔例〕

1	2	3	4	5
P ₃	T' ₄	—	—	—

- 1 個目・・・第 3 クォーターのパーソナルファウル。フリースローなし。
- 2 個目・・・第 4 クォーターのテクニカルファウル。フリースローあり。

プレイヤーのファウル	
P	… パーソナルファウル
U	… アンスポーツマンライクファウル
T	… テクニカルファウル
ヘッドコーチに記録されるファウル	
C	… テクニカルファウル（コーチ自身の振る舞い）
B	… テクニカルファウル（ベンチメンバーの振る舞い）
M	… マンツーマンペナルティ

〔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。

フィールドゴール

- 点数の枠に対角線を描き、その横にプレイヤーの番号を記入する。
- 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

- 点数の上に塗りつぶした丸を描き、その横にプレイヤーの番号を記入する。

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、点数の枠に対角線を描き、その横に▲を記入する。

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
1	1	4	41
7	2	42	8
3	●	43	43
5	4	4	●4
5	5	45	45
8	●	7	46
8	●	47	47
8	8	12	48
▲	9	49	49
10	●	50	50
7	11	51	51
12	12	52	52
4	13	53	53
14	14	54	54
15	15	55	55

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ポイントを採用する場合、3点のフィールドゴールはプレイヤーの番号を○で囲んで記録する。

23	●	0
12	24	
25	25	
26	26	
9	27	
28	28	