U15/U18 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存在です。審判とともに、公正で円滑なゲームを支える、とても大切な役割を果たしています。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よう！

１．～６．では、テーブルオフィシャルズの仕事を説明しています。内容を理解し、できるようになったら、７．と８．に書かれている、声を使ってのコミュニケーションにも積極的にトライしてください。

内 容

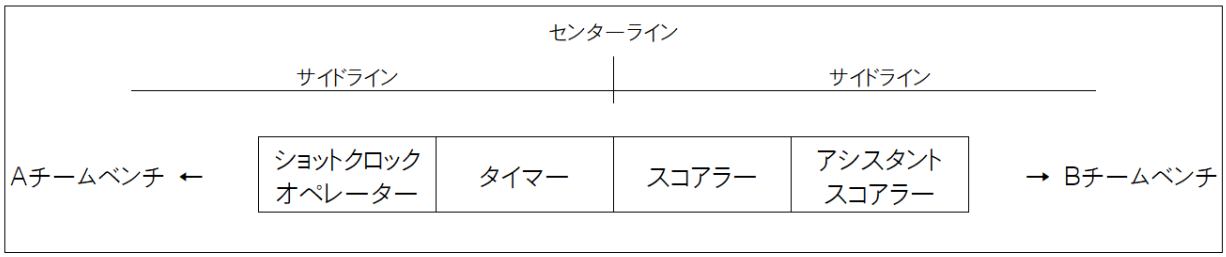
1. テーブルオフィシャルズ全体
2. スコアラーの仕事①（スコアシートの記入）
3. スコアラーの仕事②（審判への合図等）
4. アシスタントスコアラーの仕事
5. タイマーの仕事
6. ショットクロックオペレーターの仕事
7. スコアラー系のコミュニケーション
8. タイマー系のコミュニケーション

1. テーブルオフィシャルズ全体

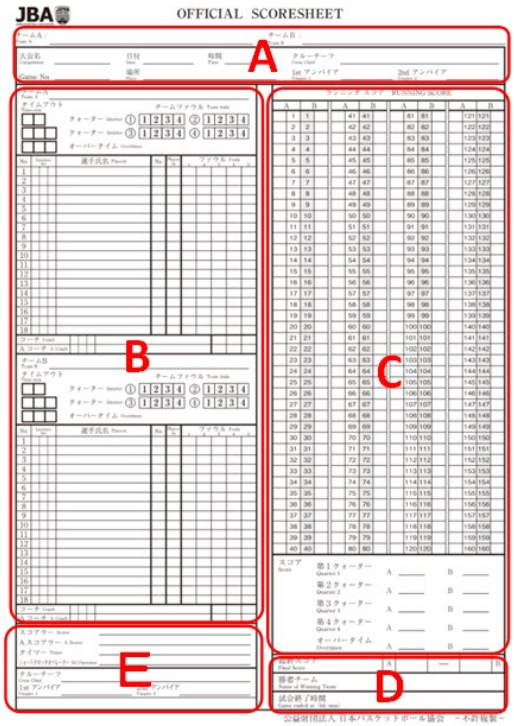
- テーブルオフィシャルズは、次の 4 人で行う。U15 では、仕事を分担して、5 人で行ってもよい。

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。



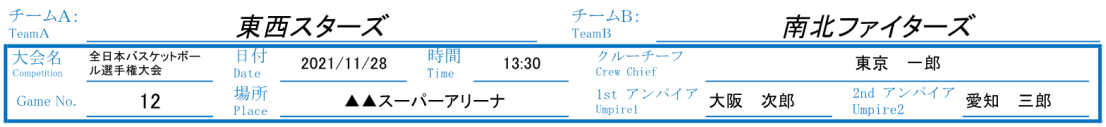
2. スコアラーの仕事①（スコアシートの記入）



- 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

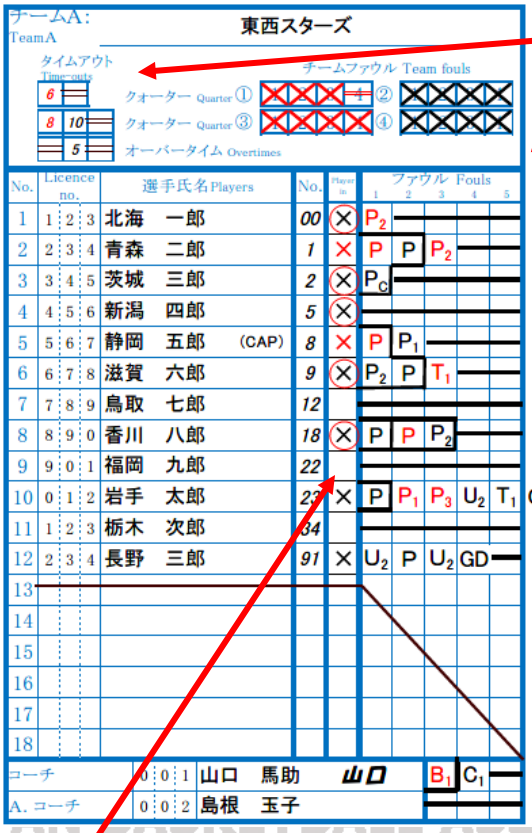
- チーム名・大会名・日付・時間（24 時間制）・会場名・ゲームナンバー・審判氏名を記入する。



〔B〕チーム欄

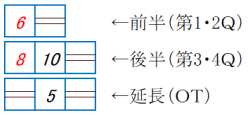
- ゲーム開始４０分前までに選手とコーチの登録番号（下３桁）・氏名・番号等を記入する。（登録番号は省略することもある。）使わない欄は、ヘッドコーチがサインした後に横線と斜線で区切る。
- ゲーム中は、プレーヤー出場、ファウル（個人、チーム）、タイムアウトを記録する。

※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。

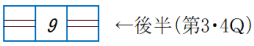


タイムアウトの記録

- 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）

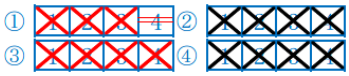


- 第４Ｑの最後の２分までに、後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、後半の最初の枠に２本の横線を引く。



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	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 … 累積２回のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルによる失格・退場を表す記号

〔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

- 点数の枠に対角線を描き、その横にプレー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。

3点

- 点数の枠に対角線を描き、その横にプレーヤーの番号を記入し、○で囲む。

1点(フリースロー)

- 点数の上に塗りつぶした丸を描き、その横にプレーヤーの番号を記入する。
- ※不成功だったフリースローは記録しない。

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

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	

〔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）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
フィールドゴールのあと 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 【最後の2分】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 ・テクニカルファウルのフリースローのあと ・UF、DQ、MPのフリースローのあと	両チーム	両チーム

※【最後の2分】…第4クォーターと各オーバータイムの残り時間2:00以下の時間帯
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　MP…マンツーマンペナルティー（U15のみ）

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、続け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、続けて申し出のあったチームのベンチを指す。（両方のベンチを指すこともある）

※　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。（１回 60 秒。）

（2）ポゼッションアロー

JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

- 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る。（表示器具に手を添えて向きを変える準備をするが、高く持ち上げて見せる必要はない。）

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。

- 第２Ｑが終了したら、審判の確認のもと、速やかに矢印の向きを変える。

（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、次のことを確認する。
  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段階で行う。
  (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段階で表示する。
- 電子式表示器具の場合は５秒程度表示する。
- チームファウルの個数は、４個目まで表示する。
- 表示は、「チームファウルの個数」⇒「個人ファウルの個数」の順に行う。
- 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する。

（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あるが、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る。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する。

（３）スコアラーのサポート

- スコアボードに得点を加点したら（タイマーが加点する場合も含む）、合計得点を「19 対 23！」のように声に出して、スコアラーに伝える。得点は、常にチームＡ⇒チームＢの順にコールする。
- 得点やファウルのプレーヤーの番号をスコアラーと一緒に確認し、スコアラーがわからなかったときはすぐに伝える。
  （「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。）

JBA JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

5. タイマーの仕事

（1）競技時間

- 競技時間は、下表の通り。ただし、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。

INT	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				タイムアウト 各1回		

※カッコ内はU15カテゴリー

- 次の時間にブザーを鳴らし、各クォーターの始まり（ゲーム再開）が近付いていることを知らせる。
  - ・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、終わったとき
  - ・2 分間のインターバル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・残り 30 秒、終わったとき
  - ・タイムアウト（1 分間）・・・・・・・・・・・・・・・・・残り 10 秒、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する。合図（ジェスチャー）も忘れずに行う。

	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	・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	 上げていた手のひらを握って下ろす
ストップ	・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 ・【最後の2分】にフィールドゴールが成功した瞬間 ※【最後の2分】… 第4Qと各OTの残り時間が2:00以下の時間帯	 手を開き頭上に上げる

（注）・スタートの合図は、「手を握る」→「手を下ろす」の2段階で行う。
・ゲームクロックを次に動かし始めるまでに間があるとき（審判のレポートがある場合、交代がある場合など）は、一旦手を下ろし、次のことを確認した後に再び手を上げる。
  - ・タイムアウトや交代の請求がなく、ショットクロックのリセット／継続の確認を終えていること。
  - ・コート上に各チーム5人のプレーヤーが出ていること。

（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。

Tの形を人差し指とで示す

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らない。「ボールをコントロールすること」と、「ボールに触れること」をしっかり区別すること。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ること。
- 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**。

JBA JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

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
  - 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

JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

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
※1～3 個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　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**。

JBA JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

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

- **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。

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～15 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 秒以下
  - 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。

JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

【補足】

- 〔審判の指示〕審判から「リセット」の合図があれば、即座にリセットを行う。また、スコアラーズテーブルから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、審判のシグナルを見て判断する。
- 〔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）。

リセットのシグナル

人差し指を伸ばして手を回す

7. スコアラー系のコミュニケーション

（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、点数をコールし、成功なら「カウント」、失敗なら「アウト」とコールする。	• **赤４番スリー。カウント！** • **白８番ツー。アウト！**
スコアラー	• フリースローシューターにボールが渡されたとき、チームの色、番号、本数等をコールし、成功なら「カウント」、失敗なら「アウト」とコールする。	• **白４番１投目。** • **白４番２ショット。** • **カウント！／アウト！**
スコアラー	• ショット成功したら、スコアシートに記入し、あらためて、チームの色、番号、得点、合計得点をコールする。	• **赤４番３点。23 点目。**
A スコアラー	• スコアボードを更新してチームの色、番号、点数を復唱し、さらに両チームの合計得点をコール。 （常にチーム A ⇒ チーム B の順に）	• **赤４番３点。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致していることを確認して OK を返す。	• **OK！**

※　A スコアラー … アシスタントスコアラー

※　タイマーがスコアボードの加点をする場合も、両チーム合計得点のコールはアシスタントスコアラーが行う。

JBA JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

（2）ファウル

担当	アクション	具体例
スコアラー	• 審判が笛を鳴らしたら、スコアシート記入の準備を始める。（実際の記入は、審判のレポートのあと）	• **白のファウル。** • **8 番だったら 3 回目。**
スコアラー	• 審判のレポートに合わせて「カウントかノーカウントか」「色と番号」「スローインかフリースローか」などをコール（同時復唱）し、サムアップ（了解の合図）を審判に返す。	• **白 8 番。スローイン。** • **カウント。白 8 番。1 スロー。**
スコアラー	• ファウルを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）、個人のファウル個数、チームファウルの個数をコールする。（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。）	• **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 ※左側のチームファウルは SC オペレーターが表示する。	• 審判のレポート時にチームファウルの個数を表示する。 • チームの色、番号、ファウルの個数を復唱して確認し、個人ファウルの個数を表示する。	• **白 8 番。個人 3 個目、チーム 2 個目、OK です。**
	• 4 個目のチームファウルを表示した後は、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ら速やかに赤い標識を表示し、コールする。	• **赤色、表示しました。**
スコアラー	• 赤い標識を確認して OK を返す。	• **赤色表示、OK！**

※　ＳＣオペレーター … ショットクロックオペレーター

JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

（3）タイムアウト

担当	アクション	具体例
スコアラー	**〔準備〕** • 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。	• **白、タイムアウト。** • **タイムアウト、キャンセル。**
他のクルー スコアラー	• 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。	• **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！**
スコアラー タイマー	• 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。	• **赤のショットが入ったら、白タイムアウト。** • **OK！**
スコアラー タイマー スコアラー スコアラー A スコアラー スコアラー タイマー ※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。	**〔タイムアウト〕** • 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。 • チームの色とタイムアウトの回数をコールし、スコアシートに記録する。 • スコアボードのタイムアウト表示を更新する。 • チームの色と回数を確認して復唱する。 • 前半 2 回目または後半 3 回目のタイムアウトであれば、そのことを審判に伝える。 • 審判のタイムアウトの合図を確認して計測スタート • 40 秒経過したらカウントダウンをする。 • 50 秒経過のブザーを鳴らす。 • 55 秒経過したらカウントダウンをする。 • 1 分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、片手を開いてあげる。	（声は出さずに、ブザーと合図だけで知らせる） • **白、3 回目のタイムアウト。** • **白、3 回目のタイムアウト、OK！** • **白のタイムアウトは後半 3 回目です。** • **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！**

JBA JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

（4）交代

担当	アクション	具体例
スコアラー	**〔準備〕** • 交代の申し出（キャンセル）を確認したら、コールする。	• **白、交代。** • **白の交代、キャンセル。**
他のクルー スコアラー	• 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。 • 知らせてもらったら、確認の OK を返す。	• **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 タイマー	• 【最後の 2 分】に相手チームのコントロールが始まったら、ショット成功後に交代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。	• **赤のショットが入ったら、白交代。** • **OK！**
スコアラー	**〔交代〕** • 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。）	（声は出さずに、ブザーと合図だけで知らせる）
タイマー スコアラー	• 【最後の 2 分】のショット後の交代は、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。	
スコアラー	• 新規にインするプレーヤーの場合は、番号をコールし、Player in の欄に×印を記入する。	• **白 33 番イン。**
A スコアラー	• プレーヤーの番号を確認してコールする。 • スコアボードにプレーヤー表示機能がある場合は更新する。（アウトのプレーヤーの番号も確認する。）	• **白 33 番イン。** • **交代 OK です。**

JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

（5）ポゼッションアロー

担当	アクション	具体例
	〔ゲーム開始時〕	
SC オペレーター	• 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。	• **スタート。白コントロールです。**
スコアラー	• 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。	• **白コントロール OK。アローを赤に向けます。**
A スコアラー	• アローの向きを確認し、OK を返す。	• **アロー赤、OK です。**
	〔ジャンプボールシチュエーション〕	
スコアラー	• 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。（特にタイムアウトや交代を挟む場合は注意する。）	（反転の準備でアローに手を置くが、持ち上げない。）
	• スローインされたボールにプレーヤーが触れたら、アローの向きを変え、コールする。	• **アロー、白に変えました。**
A スコアラー	• アローの向きを確認して、OK を返す。	• **アロー、白、OK です。**
	〔ハーフタイム〕	
スコアラー	• ハーフタイムに入ったら、速やかに審判（コミッショナー、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。	• **アロー、白に変えます。**

JBA JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

8. タイマー系のコミュニケーション

（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	• 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。	• **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	• タイマーは残り時間をコールする。 • SC オペレーターは、確認して OK を返す。	• **312。（さんいちに）（3 分 12 秒の意味）** • **OK！**
各 Q、OT の終わり近く	• ゲームクロックの残り 3 分、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 秒を正確にコールする。） • SC オペレーターは、確認して OK を返す。	• **もうすぐ、残り 3 分です。** • **残り 1 分切りました。** • **30 秒！／24 秒！／14 秒！** • **OK！**
【最後の 2 分】（第 4Q と各 OT）	• 10 秒前からカウントダウンする。 • 他のクルーは確認の返事を返す。	• **最後の 2 分のカウントダウン始めます。10，9，…,2，1。残り 2 分です。** • **残り 2 分、OK！**
各 Q、OT の終わり	• SC オペレーターが残り 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、タイマー自身がカウントダウンを行う。	• **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。**

JBA JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

（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	• 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。 • スコアラーは、確認して、アローを操作する。	**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。**
スタート／ストップ	• SC オペレーターは、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。 • 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。	• **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	• 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。 • タイマーは、「当たった／入った」のコールに対して OK を返す。 • SC オペレーターがリングに触れたかどうか確認できず、タイマーが確認できた場合は、「当たった」とコールし、SC オペレーターに伝える。 • 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。 • 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。	• **当たった！／入った！** • **OK！** • **当たった！** • **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	• 「24！」とコールし、リセット・スタートする。 • 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。	• **24！** • **OK！**
カウントダウン	• タイマーが残り 14 秒をコールする。 • SC オペレーターは、確認して OK を返す。 • タイマーが残り 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、タイマーが「各自でカウントダウンを行う」ことを宣言したあと、SC オペレーター自身がカウントダウンを行う。	• **14 秒！** • **OK！** • **5，4，3，2，1。** **カウントダウンはそれぞれで行います。5，4，3，2，1。**

JBA JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION