九州大学バスケットボール連盟

TO マニュアル

～2022ver～

目　次

1．はじめに ―――――――――――――――― 1

2．スコアラーの任務 ―――――――――――――― 3

3．アシスタントスコアラーの任務 ―――――――― 6

4．タイマーの任務 ―――――――――――――― 7

5．ショットクロックオペレーターの任務 ――――― 9

6．レフリーのシグナルについて ――――――― 11

1．はじめに

1：テーブルオフィシャルズの心構え

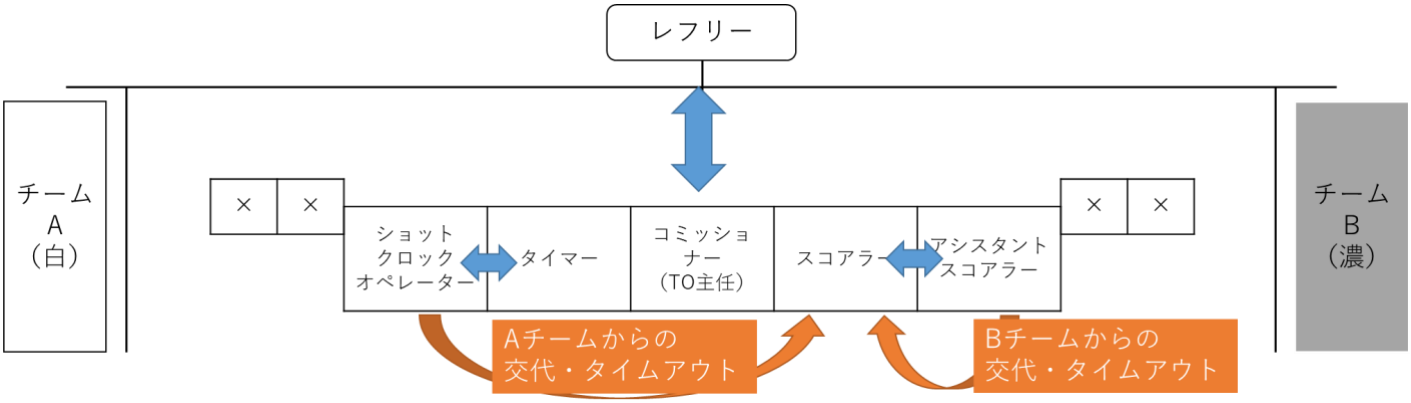
①余計な作業をせず，正しいオペレーションを行うことで、トラブルの発生を防止し、スムーズなゲーム運営に繋がります。

②TO にもミスはあります。ミスを責めないでください。ミスが起こったときは、できるだけ早くミスに気づき、訂正できるよう全体で協力しましょう。ミスを曖昧にしたままの状態で進行しない。トラブルの悪化を招きます。正しく修正をし、次の任務に移りましょう。

③テーブルオフィシャルズ同士がお互いにゲームの進行を声に出して確認しあうことが大切です。また，審判，プレーヤー，チームベンチとの対話や連絡のほとんどはシグナルや合図機器によって行います。正しく，はっきりとしたシグナル，アイコンタクト，声を使ったコミュニケーションを心がけましょう。

④ゲームはプレーヤー，チームベンチ，審判，観客，そしてテーブルオフィシャルズの協力によって作られるものです。素晴らしいゲームにするために最大の努力を払い，緊張感を持ち続けて見られているという意識を持ちましょう。

2：基本的な配置とコミュニケーション



3：基本的な役割

名称	基本的な役割
スコアラー	スコアシートの記入，タイムアウト・交代の合図，ポゼッションアロー
アシスタントスコアラー	スコアラーの補助，ファウル表示器具，得点表示器具，チーム B のタイムアウト・交代の確認
タイマー	ゲームクロックの操作，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，チーム A のタイムアウト・交代の確認

4：基本的な確認事項

①10 分前には席について，器具になれる。

・ショットクロックの操作，タイマーの操作，チームファウルの掲示など

・修正方法も確認しておく

②姿勢・服装を正しくする。

・足を投げ出さない

・常にみられているということを意識する。

③すべてのオペレーションは座ったまま行うこと。

・コンセントが外れるなど，不測の事態を招く恐れがあります。

④ブザーは 1 回長押しで「ブーッ！（約 3 秒)」と鳴らす。

・2 度押しはしない。

・タイムアウト・交代の請求は互いに連絡しあう。(特に，ショットクロックオペレーターと A.スコアラー)

⑤点数や番号がわからなかったり，不明な点があったりした場合は，**デッド**[1]時に審判，（いる場合は TO 主任）に確認する。

・出てきた選手がスコアシートに記入されていない等の不測の事態があったら，インターバルなどに TO 主任，または本部の学連員まですぐに連絡お願い致します。

⑥シグナルはアイコンタクトを忘れずに，審判が同じシグナルを出すまではっきりと出し続ける。

⑦それぞれのミスをできるだけ減らすように，声を出して互いに確認しあう。

⑧事前にオフィシャルズで細かい打ち合わせを行うこと。

・特に，スコアラーと A.スコアラー，タイマーとショットクロックオペレーター

---

[1] 【デッドについて】(注 2 ライブ，注 3 コントロールとセットで)

10－3　ボールは次の時にデッドになる：

- **フィールドゴールあるいはフリースローが成功したとき**
- **ボールがライブで審判が笛を鳴らした時**
- フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり，その後：
  －フリースローが続くとき
  －別の罰則（フリースローやポゼッション）があるとき
- クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき
- チームがボールコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴ったとき
- ショットされたボールが空中にある間に次のいずれかが起こった後で，どちらかのチームのプレーヤーがボールに触れた時：
  －審判が笛を鳴らした後
  －クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったと
  －ショットクロックのブザーが鳴ったあと

2．スコアラーの任務

1：任務の内容

①スコアシートの記入

・7．スコアシート記入例（解説編）参照

②タイムアウト・交代の合図

（1）認められる時機と合図

ケース	タイムアウトが認められるチーム	交代が認められるチーム
審判が笛でゲームを止めた時	両チーム	両チーム
フィールドゴールの直後	得点されたチーム	どちらも認められない （4 Q，OT の残り 2:00 は得点されたチーム）
フリースロー後のスローインの前	両チーム	両チーム
合図 ⓪ファウルのレポート（9．審判のシグナル参照）を確認 ①ブザーは 1 回長押しで「ブーッ！（約 3 秒）」と鳴らす。 ②座ったまま合図を行う。		

（2013　オフィシャルズマニュアルより）

（2）両ベンチのタイムアウトや交代の兆候に注意を払っておく。他のメンバーから知らされた場合も、最終的にはスコアラー自身の目で請求（タイムアウト）・申し出（交代）を確認してから合図をする。

（3）請求・申し出が認められる時機について

・新たに**ライブ**[2]になるまで請求・申し出が認められる。

（例）

①フリースローの場合：審判が 1 投目のボールをシューターに与えるまで

②スローインの場合：審判がスローインするプレーヤーにボールを与えるまで

③ゴール後（フィールドゴール、最後のフリースロー）：得点されたチームのプレーヤーがスローインのボールを手にする前まで。

※これより遅いときは、次の機会まで合図を控える

（4）交代の合図は、同時であれば何人交代しても（両チームにわたっていても）1 回でよい。交代に時

---

[2] 【ライブについて】（注 1 のデッド，注 3 のコントロールとセットで）

10－2：ボールは次の時にライブになる：

・ジャンプボールの場合，トスアップのボールがクルーチーフの手から離れた時。

・フリースローの場合，フリースローシューターにボールが与えられたとき。

・スローインの場合，スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき。

間差がある場合、審判が気づいていなければ再びブザーを鳴らして知らせる。

（５）タイムアウトの請求時に交代の申し出もある場合は、タイムアウトの合図（ブザー、シグナル）を行い、引き続き交代のシグナルを示す（ブザーは鳴らさない)。

（６）タイムアウトやインターバルの間に申し出のあった交代に対しては、ブザーは鳴らさない。

（７）タイムアウトの回数について

・前半（第１・２Ｑ)：２回

・後半（第３・４Ｑ）に３回

・各ＯＴに１回ずつ

・第４Ｑの最後の２分間には２回までしかタイムアウトをとることはできない。

※規定回数のタイムアウトをとったときは、審判を通じてコーチに連絡する。また、規定回数をこえるタイムアウトの請求は受け付けない。(使わなかったタイムアウトを後半やＯＴに持ち越すことはできない)

③ポゼッションアロー

（１）ゲーム開始のジャンプボールまでは、矢印を表示しない。または中立の状態にしておく。(表示器具を持ち上げる必要なし)

（２）ジャンプボール後，どちらかのチームがコート内でボールを**コントロール**[3]したら，すみやかにそのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。

（３）そのあとは、ジャンプボールシチュエーションになり**オルタネイティングポゼッションのスローインが終わる**[4]たびにすみやかに矢印の向きを逆にする。

（４）第２Ｑ以降（ＯＴを含む）は、オルタネイティングポゼッションのスローインで始まるので、インターバルとハーフタイムの間も矢印は表示しておく。第２Ｑ終了時はすみやかに矢印の向きを変える。

④その他

---

[3] 【コントロールについて】(注１デッド，注２ライブとセットで)

14－1－1　チームコントロール（チームがボールをコントロールしていること）はそのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをした時，あるいはライブのボールを与えられたときにはじまる。

14－1－2　チームのコントロールは以下の時に継続する：

・そのチームのプレーヤーがライブのボールをコントロールしているとき

・そのチームのプレーヤー同士でボールがパスされているとき

14－1－3　チームのコントロールは以下の時に終了する：

・相手チームのプレーヤーがボールをコントロールしたとき

・ボールがデッドになったとき

・フィールドゴールかフリースローのショットをしてボールがプレーヤーの手から離れた時

[4] 12－4－2（一部抜粋）オルタネイティングポゼッションルールのスローインは次の時に終わる：

・スローインされたボールがコート上のプレーヤーに正当に触れる

・スローインするチームにバイオレーションが宣せられる

・スローインされたボールがバスケットに挟まったり載ったりしたとき

（1）5 ファウル等の連絡

・プレーヤーの 5 個目のパーソナルファウル（PF）

・プレーヤーの合計 2 個目のアンスポーツマンライクファウル（UF），またはテクニカルファウル（TF）

・コーチに記録される 3 個目の TF(記入：**C，B** [5])またはコーチ自身の 2 個目の TF（記入：C）

いずれかの場合，ブザーを鳴らして審判に伝える。

（2）不測の事態発生時

・点数や番号がわからなかったり，不明な点があったりした場合は，デッド時に審判，（いる場合は TO 主任）に確認する。

※出てきた選手がスコアシートに記入されていない等があったら，インターバルなどに TO 主任，または本部の学連員まですぐに連絡お願い致します。

2：チェックポイント

【試合前】

（1）必要事項（大会名・選手名等）が正しく記入されている。

（2）コーチ名はあらかじめ記入しておき，右側の余白にサインをもらう。

（3）スターターのチェックを行う。

【試合中】

（1）ポゼッションアローを変える。

（2）情報量が多いので，極力コートに視野を置く。

（3）得点の際，タイムアウトが請求されていないかベンチを見てからスコアを記入する。

（4）ファウルは記入する際にチームと番号を確認してスコアに記入する。

（5）レフリーのレポートの際，レフリーとアイコンタクトをとって OK サインを出す。（フリースロー or スローインまで注意）

（6）バスケットカウント時は作業が多くなるので落ち着いて記入していく。

得点・得点者・ファウル・フリースロー→交代・タイムアウト

（7）交代・タイムアウトの合図の前に，時機と各ベンチを確認。（キャンセルを予想しておく）

（8）ファウル後の交代・タイムアウトはレポートを確認してから合図を行う。

（9）5 回目のファウルは早く知らせる。

（１０）タイムアウトが前半 2 回，後半 3 回とったとき，審判に伝える。

【ハーフタイム中】

---

[5] 【C，B について】

36－2－（一部抜粋）

・ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによるテクニカルファウル…「C」

・チームベンチに座ることを許可された者のスポーツマンらしくない振る舞いによってヘッドコーチに記録されるテクニカルファウル…「B」

（1）速やかにポゼッションアローを変える
（2）得点・ファウルの数を両チームのスコアラーと確認する。
（3）ファウルの欄を，定規を使って線で囲む（記入例参照）
【試合後】
（1）記入例を見ながら，必ず定規を使ってスコアシートをしめる。
（2）確認後，TO 主任もしくは学連本部にスコアシートを手渡しで提出する。

3．アシスタントスコアラーの任務

1：任務の内容

①スコアラーの補助
・得点やファウルが起こるたびに、プレーヤーの番号、得点合計、ファウルの個数を、スコアラーとの間で声に出して確認する。伝え方は、あらかじめスコアラーとの間で決めておく。
②ファウル表示器具
（1）ファウルのレポートが終わったら速やかに，チームファウル→個人ファウルの順で表示を行う。
（2）チームファウルペナルティについて，4 個目のチームファウルの後に新たにボールがライブになったときに赤い標識を表示する。（標識は 6 以上にしない）
（3）パーソナルファウルの個数は，審判のレポートを確認して約 5 秒間表示する。（先走って表示しない）
③得点表示器具
（1）シュートが決まった時点で速やかに得点表示を行う。（ベンチ方向に表示）（仮）
（2）スコアシートの得点と，表示の得点があっているかを確認する。
（3）2 点か 3 点かの判断は審判の合図を見て加算する。（憶測で判断しない）
④チーム B の交代・タイムアウト請求の確認
・チーム B の交代・タイムアウトが来たら速やかにスコアラーに伝える。（キャンセルを含む）

2：チェックポイント

【試合前】
（1）スコアラーとともに，必要事項の記入の確認をする。
（2）早く出てきたチームからスタートの No を声に出す。
【試合中】
（1）コートに目線を置き，得点者のチーム，No， 3 or2，何点目を声でアシストする。
（2）スコアの得点と，得点表示が正しいかどうかを確認する。間違っていたら即修正する。
（3）ファウルの表示を速やかに行う。（チームファウル→個人ファウル）
（4）チームファウルが 4 回目の時に，レフリーが気づいているかを確認する。（気づいていない場合は，ブザーを鳴らし，レフリーに伝える。）
（5）チーム B の交代・タイムアウトの請求・キャンセルを声に出して伝える。

（6）ファウル，交代者の No を伝える。

【ハーフタイム中】

・得点・ファウルの数が正しいかどうかをスコアラーとともに確認する。

4．タイマーの任務

1：任務の内容

①ゲームクロックの操作

（1）競技時間について

	開始前	1Q	ｲﾝﾀｰﾊﾞﾙ	2Q	ﾊｰﾌﾀｲﾑ	3Q	ｲﾝﾀｰﾊﾞﾙ	4Q	ｲﾝﾀｰﾊﾞﾙ	OT
時間（分）		10	2	10	10	10	2	10	2	5
ブザー	3 分前 1 分半前		30 秒前		3 分前 1 分半前		30 秒前		30 秒前	

※大会によって変更あり

（2）スタート・ストップのタイミングについて

〇スタート（タイムイン）のタイミング

・ジャンプボール：ジャンパーがボールをタップした時

・最後のフリースロー：リングに当たったボールにプレーヤーが触れた時

・スローイン：コート内のプレイヤー（チームにかかわらず）がボールに触れた時

〇ストップのタイミング

・審判が笛を鳴らした時

・フィールドゴールで得点されたチームからタイムアウトの請求があったとき

・第 4 Q と OT の最後の 2 分間に**フィールドゴールが成功したとき**[6]

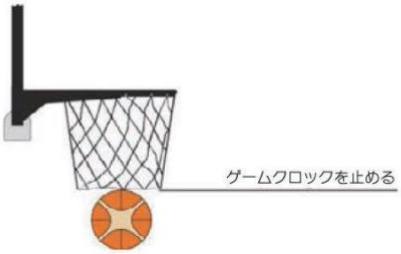
※ショットクロックのブザーだけでゲームクロックを止めてはならない

（3）タイマーのシグナルについて

---

[6] 【フィールドゴールの成功について】

インプリ 16－9（一部抜粋）図に示されるように，ボールが完全にバスケットを通過したときにゲームクロックは止められる。



（2020 バスケットボール競技規則より）

ストップ時 ・審判の笛が鳴った瞬間に，手を開いて頭上にあげる。 ・確実にタイマーが止まっていることを確認する。	スタート時 ・スタートの瞬間に，手のひらを握りその後手を下す。 ・確実にタイマーが動いていることを確認する。

（2013　オフィシャルズマニュアルより）

（４）マジックタイムについて

・何らかの理由でクロックにトラブルがあったときに、審判が、正しい時間を導き出すために、標示されているゲームクロックからショットクロックの時間を引くことで、24 秒ルールが成立するゲームクロックの秒数を把握することがある（これを「マジックタイム」という）。この際のクロックの修正は審判の指示のもとに行う。ＴＯの独断で修正してはならない。

②タイムアウトの計測

（１）審判がタイムアウトを宣したのちに，タイムアウト用のストップウォッチで 1 分を測り始める。

（２）50 秒経過，60 秒経過の 2 回，ブザーを鳴らす。

2：チェックポイント

【試合前】

（１）あらかじめ，操作機器の確認を行う。

（２）残り 3 分前，1 分半前に，ブザーを鳴らす。

【試合中】

（１）ゲームクロックを動かすときに，しっかり手のひらを握ってから降ろす。

（２）審判の笛が鳴った瞬間に手を挙げる。

（３）ショットクロックオペレーターとコミュニケーションをとって，スタート・ストップ・コントロール・残り秒数に気を配る。

（４）ショット成功後のタイムアウトに気を配る。

（５）タイムアウトの秒数計測と 50 秒・60 秒でのブザーによる合図を確実に行う。

【試合後】

・次の試合までの時間を計り始める。

５．ショットクロックオペレーターの任務

1：任務の内容

①ショットクロックの操作

（1）各時限の開始の時

・24 秒計を表示し，ストップの状態にしておく。

・第 1Q のジャンプボール：どちらかのチームがボールコントロールしたときに動かし始める。

・第 2Q 以降のスローイン：ボールがコート内のプレーヤーに触れたときに動かし始める。

（2）審判の笛で止めた後，相手チームのスローインで再開するとき

・スローインの位置がバックコート：24 秒リセット（表示なし）

・スローインの位置がフロントコート：14 秒リセット（14 秒を表示する）

・UF 等のあとのスローインラインからのスローイン：14 秒リセット（14 秒を表示する）

（3）審判の笛で止めた後，同じチームのスローインで再開するとき

<table>
<tr><th>笛の要因</th><th colspan="3">その後の処置</th></tr>
<tr><td>・アウトオブバウンズ
・自チームの負傷者の保護など、自チームに原因がある理由による中断
・ジャンプボールシチュエーション
・ダブルファウル
・自チームのテクニカルファウル</td><td colspan="3">継続（残り秒数を表示）
（例外：リングに挟まった場合は 14 秒にリセット）</td></tr>
<tr><td rowspan="3">・相手チームのファウル（テクニカルファウルを含む）やバイオレーション（キックボールなど）
・相手チームの負傷者の保護など、相手チームに原因がある理由による中断
・どちらのチームにも関係のない理由による中断（ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合を含む）</td><td colspan="2">バックコートからのスローインの場合</td><td>24 秒リセット
（表示なし）</td></tr>
<tr><td rowspan="2">フロントコートからのスローイン</td><td>14 秒以上</td><td>継続
（残り秒数表示）</td></tr>
<tr><td>13 秒以下</td><td>14 秒リセット
（14 秒を表示）</td></tr>
</table>

（4）ボールがリングに触れた時・挟まったとき

・ボールがリングに触れた瞬間に止めてリセットし，「表示なし」にする。

・ボールがリングに触れたあと、あらたなボールコントロールが始まったとき

攻撃側チームのコントロール： 14 秒リセット＋スタート

防御側チームのコントロール：24 秒リセット＋スタート

・ボールがリングに挟まったときオルタネイティングポゼッションが

攻撃側チーム：14 秒にリセット（14 秒を表示）でスローイン

防御側チーム：24 秒にリセット（表示なし）でスローイン

（5）ボールが正当にバスケットに入ったとき

・24 秒にリセット（表示なし）し，スローインでコート内のプレーヤーが触れたときに動かし始める。

（6）ゲームコントロール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

・速やかに 24 秒リセットして，動かし始める。

※安易に 24 秒リセットをしない

（7）フリースローの時

・表示なしにしておく

・最後のフリースローのボールがリングに触れたあと、新たなボールコントロールが始まったとき

攻撃側チームのコントロール：14 秒リセット＋スタート

防御側チームのコントロール：24 秒リセット＋スタート

・最後のフリースローが成功したときは、24 秒にリセットし、エンドからのスローイン後に動かし始める。

（8）第 4Q，OT の残り 2:00 以下のタイムアウト後のスローイン

・フロントコートからのスローイン

13 秒以下：14 秒リセット（14 秒表示）

14 秒以上：継続（残り時間表示）

・バックコートからのスローイン：（2）（3）に従う

（9）各時限の終了間際（ゲームクロック 24 秒未満）の操作

ゲームクロックの秒数	事象	操作
残り 24 秒未満	攻守が変わったとき	24 秒表示で止める
	ショット後，オフェンス側がボールコントロールしたとき	14 秒から計り始める
残り 14 秒未満	攻守が変わったとき	24 秒表示で止める
	ショット後，オフェンス側がボールをコントロールしたとき	14 秒表示で止める
	審判が笛を鳴らしゲームクロックを止めた時	非表示にする
	第 4 Q，OT でショットが成功したとき	

②チーム A のタイムアウト・交代の請求の確認

・チーム A の交代・タイムアウトが来たら速やかにスコアラーに伝える。

2：チェックポイント

【試合前】

（1）あらかじめ機器の操作に慣れておく。

【試合中】

（1）ルール通りのオペレーションを行い（リセット・継続・非表示など），ショットクロックが動いているか，止まっているかを確実に確認する。

（2）チーム B の交代・タイムアウトの請求・キャンセルを声に出して伝える。

（3）クォーター開始時は 24 秒を表示，それ以外の 24 秒からのスタートは非表示にしている。

（4）ファウル時，審判のレポート後のジェスチャーを見てから 24 秒リセット・14 秒リセットの操作を行う。

（5）リングに当たった，当たっていないことを確実に確認する。

（6）リバウンドやルーズボールのコントロールを見極める。

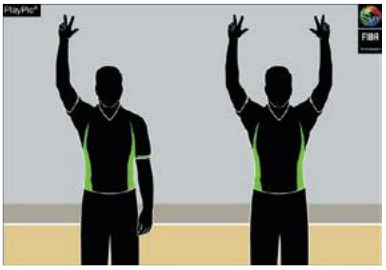
（7）クォーター終わりの 24 秒で止める，14 秒で止める，非表示にするなどの操作を正しく行う。

6．レフリーのシグナルについて

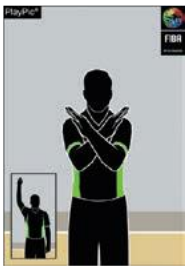
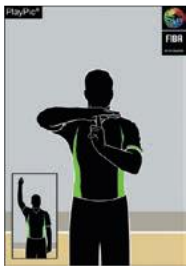
1：ゲームクロックシグナル

ゲームクロックを止める	ファウル	ゲームクロックを動かす

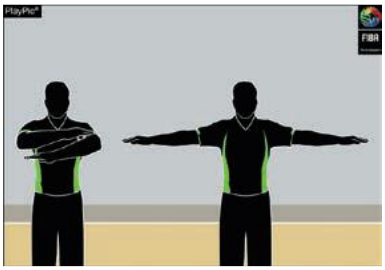
2：得点

		
1 点	2 点	3 点

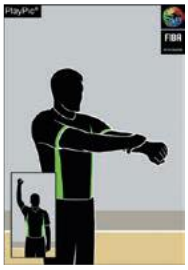
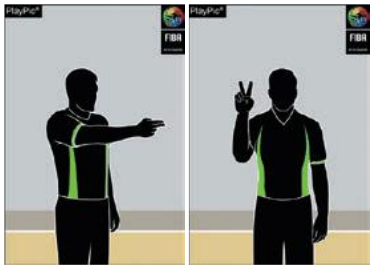
3：交代とタイムアウト

		
交代	招き入れる	タイムアウト

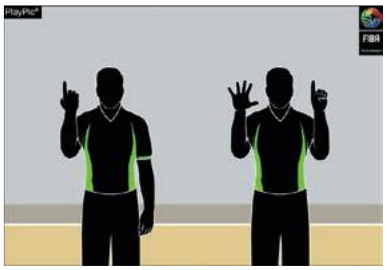
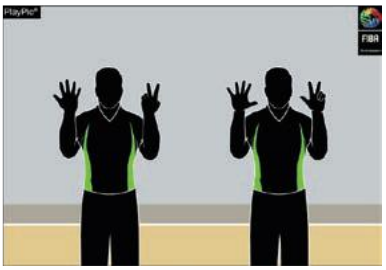
4：情報の伝達

		
スコア・プレーのキャンセル	OK サイン	ショットクロックのリセット

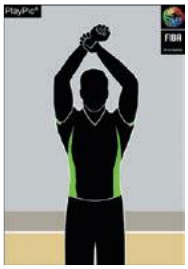
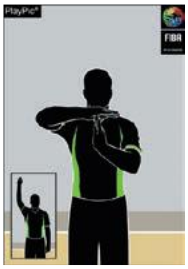
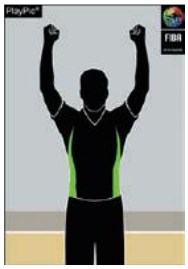
5：ファウルのレポート

		
①番号	②ファウルの種類	③スローイン or フリースロー

6：番号

		
11～15 番	16 番	78 番

7：特別なファウル

			
アンスポーツマンライクファウル	テクニカルファウル	ディスクォリファイングファウル	ダブルファウル

（2020　バスケットボール競技規則より）