Ver.20211228

テーブル・オフィシャルズ マニュアル （U12カテゴリー）

TO はとてもやりがいのある仕事です。対戦チームや観衆からほめられることは少ないかも知れませんが、両チームがゲームに集中し最高のパフォーマンスを発揮してくれたとしたら、それはTOに対する最高の評価と言えます。

本マニュアルは、JBA発行の「テーブルオフィシャルズマニュアル 2021」、「TOマニュアル簡易版」を、県内U12カテゴリーの小学生に向けた簡易版としてまとめました。自チームのTOスキル向上のため、また、試合をしている他チームのため、TOを行う小学生だけでなく、指導者、および、保護者の方々も読んで頂くようお願いします。

なお、本マニュアルへのお問い合わせは、「埼玉県バスケットボール協会 U12カテゴリー部会 TO担当」までお願いします。

埼玉県バスケットボール協会
Ｕ１２カテゴリー部会 ＴＯ担当

◆ TO（テーブル・オフィシャルズ）とは・・・

ＴＯとは、審判（フロア・オフィシャルズ）をサポートするものです。
しかし、単に時計を操作したり、スコアシートを記入するだけではなく、**審判と協力し、ルール（規則）に従ってゲームを公正にかつスムーズに進行する役割があります**。

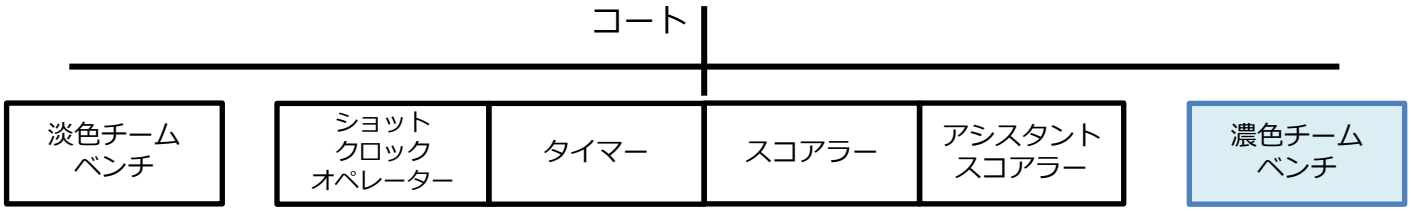
◆ 心がまえ

１．自信をもってやろう
ゲームが始まる前にはしっかりと準備をして、ゲーム中は自信を持ってやりましょう。

２．みんなで協力してやろう
ゲームは選手、審判、ベンチ、テーブルオフィシャルズみんなの協力でなりたっています。
特に、審判とよくコミュニケーションを取ってやりましょう。

ＴＯもバスケと同じで、チームワークが大切！

◆ スコアラーズテーブルの座席の配置



◆アシスタントスコアラーの役割

主な任務：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、アローの表示（※スコアラーと協力）

網掛けは、2021年度ルール改正による変更点、および、操作や合図の留意点です。

Ⅰ．ファウルの表示

ファウルがあったら、ファウルしたプレイヤーが何回目か確認し、次の順に **1回だけ** 表示する

1. 個人ファウルの表示 ⟶

① 用具を持ち、手を前に伸ばしベンチに見えるように２秒ほど止めます
② 後に上へあげ、応援席など正面から見えるように角度を変えて２秒ほど止めます
③ 手を前に伸ばしベンチに見えるように２秒ほど止めます
※ 5個目のファウルの場合は②、③を行います。

2. チームファウルの表示 ⟶

①

②

③

注意：チームファウルが４個目になった場合は、**審判がスローインやフリースローを行うプレイヤーにボールを渡したあと、４ファウルの表示（赤い筒）をすること。**
また、４ファウルのブザー、および、審判に伝えることは不要になりました。

Ⅱ．ポゼション・アローの管理

1. ゲーム開始のときは、ポゼッション・アローの矢印を審判から見えないようにしておく

審判から
見えないように

2. ジャンプボールでジャンパーがタップしたあとボールを保持したチームが攻める方向と逆の方向に矢印を向ける

攻める方向とは
逆の方向

3. 審判がヘルド・ボールの合図をしたら、アロー（矢印）に手をそえて、スローインのあとは、コート内のプレイヤーがボールに触れたら向きを変える

ヘルドボールの合図

スローインのあと、
向きを変える
⟶

注意①：スローインするプレイヤーがボールを持っている。または、ボールが空中にあるときに、審判がファウルを拭いたら**矢印の向きは変えない**

注意②：スローインするプレイヤーがバイオレーションをしたときや、スローインしたボールがコート内のプレイヤーに触れないで外に出したり、ゴールにはさまったり、のったりしたときは**矢印の向きを変える**

一番大切な役割は、スコアラーに協力すること！

◆タイマーの役割

主な任務：ゲームクロックの操作（競技時間、インターバル、タイムアウトの計測）

Ⅰ．時間を知らせる

1. **前半・後半の開始３分前と１分前にブザーを鳴らして審判と周囲に知らせる**
2. **競技時間、インターバル、ハーフタイム、タイムアウトそれぞれの終了時にブザーを鳴らす**
3. **タイムアウトについてブザーを鳴らして審判に知らせ、審判がタイムアウトの合図をしてから45秒を図る**（45秒はストップウォッチを使ってはかり、35秒で1回目のブザーを鳴らし、45秒で2回目のブザーを鳴らす）

【参考】得点板のめくり方

タイマー	得点板
6:00	6
5:59～5:00	5
4:59～4:00	4
3:59～3:00	3
2:59～2:00	2
1:59～1:00	1
0:59～0:30	1/2
0:29～0:15	1/4
0:14～0:00	0

Ⅱ．時間を動かし始めるとき

1. **ジャンプ・ボールの場合、ボールをタップしたとき**
2. **スローインまたは、フリースローが不成功でゲームが続けられる場合、コート内のプレイヤーがボールに触れたとき**

Ⅲ．時間をとめるとき

1. **各クォーターが終わったとき**
2. **審判が笛を鳴らしたとき**

（ファウル、バイオレーション、ヘルドボール、ゲームを中断したとき）

Ⅳ．審判への合図

1. **ゲームクロックを動かし始めるときは、①スタートの瞬間に手を握り、②手を下ろす、の 2 段階で合図する。**
2. **ゲームクロックを止めるときは、ストップと同時に手を上げる。**

タイマーを止めている

タイマーを動かす

手を下ろす

Ⅴ．得点を表示する

デジタルタイマーで得点を表示する場合は、タイマーが得点を入力する。

◆ ショットクロックオペレーターの役割

主な任務：ショットクロックの操作（24 秒ルールの適用）

Ⅰ．ボールのコントロール（※コントロールとは、ボールをキャッチ、ドリブルをすること）

1. ジャンプ・ボールの後やリバウンド争いの状態のとき

プレーヤーがボールに触れた瞬間には、ボールのコントロールが始まらないことが多く、計測開始は、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て行うこと。

2. パスやドリブルのスティールをねらうとき

防御側プレーヤーがパスやドリブルのボールに触れただけ（その後ルーズボールの状態になった場合も含む）では攻撃側の２４秒は終わらない。防御側プレ－ヤーがボールをコントロールするまで２４秒の計測を続ける。

Ⅱ．ゲーム中の操作

1. 動かし始めるとき

プレイの状況	動かし始めるタイミング
ジャンプ・ボール	どちらかのチームがボールをコントロールしたとき
リバウンド①	フリースローが不成功のときは、リバウンドボールをどちらかのチームがコントロールしたとき
リバウンド②	シュートしたボールがリングに当たって外れたときは、リングに当たったときに２４秒計を止めてリセットし、そのあとコート内のどちらかのチームがボールをコントロールしたとき
スローイン	コート内のプレイヤーがボールに触れたとき

2. 次のときはショットクロックを２４秒にリセットする

・ボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るか、リングに触れ相手チームがボールをコントロールしたとき

注意：ボールがシューターの手から離れただけでは、24秒は止めないしリセットもしない

・相手チームがボールをコントロールしたとき
・ファウル、バイオレーション（アウト・オブ・バウンズは除く）でスローインが与えられたとき
・フリースローが与えられたとき
・その他、審判から指示があったとき

3. 次のときはショットクロックは止めるが、リセットしない

・ディフェンスチームがボールをカットして、アウト・オブ・バウンズになったとき
・ジャンプ・ボール・シチュエーション時に、オフェンスチームのボールとなったとき
・ボールを保持しているチームのプレイヤーが負傷をして審判がゲームをとめたとき
・ダブルファウルのとき
※ボールが直接バスケット（リング）にはさまったり、のってしまったときは、リセットせずに止めたままにし、どちらかのボールで始まるか確認する

4. １４秒リセットについて

ボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき

ショットクロックの継続／リセット（24 秒ルール /14 秒リセット）				
状　況			オフェンス継続（オフェンス側コントロール）	ディフェンス側にボールが与えられるとき（ディフェンス側コントロール）
1		ボールがアウトオブバウンズになったとき	継続	24秒リセット
2		ジャンプボールシチュエーションになったとき	継続	24秒リセット
3		ディフェンスのファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）	24秒リセット	24秒リセット
4		オフェンスのファウルやバイオレーション	–	24秒リセット
5		ダブルファウルが宣せられたとき	継続	–
6		オフェンス側に原因がありゲームが中断する（テクニカルファウルを含む）	継続	–
7		ディフェンス側に原因がありゲームが中断する（テクニカルファウルを含む）	24秒リセット	–
8		どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する	24秒リセット	–
9		アンスポーツマンライクファウル等でセンターラインからスローインが与えられるとき	24秒リセット	24秒リセット
10	ボールがリングに触れたあと	リバウンドをコントロールしたとき	14秒リセット	24秒リセット
11	ボールがリングに触れたあと	フリースルーのボールがリングに触れたあと、リバウンドをコントロールしたとき	14秒リセット	24秒リセット
12	ボールがリングに触れたあと	リバウンドボールをどちらのチームもコントロールする前にアウトオブバウンズになったとき	14秒リセット	24秒リセット
13	ボールがリングに触れたあと	リバウンドボールをどちらのチームもコントロールする前にジャンプボールシチュエーションになったとき	14秒リセット	24秒リセット
14	ボールがリングに触れたあと	リバウンド中またはリバウンド後にファウルが宣せられたとき	24秒リセット	24秒リセット

◆補足

①U12カテゴリーでは「フロントコート」の概念がありません。よって、14秒リセットはボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき（＝オフェンスリバウンド）のみの採用とします。

②ショットクロックはボールをコントロールした時点からはかり始めます。

例えば、ボールがリングに触れてリバウンドになり、どちらも取れずにルーズボールが続く場合、ショットクロックは止まったままになり、どちらかのチームがコントロールしたところからはかり始めます。

③カットやルーズボールの場合は、ボールのコントロールは変わらず、ショットクロックは継続されます。

例えば、ショットクロックが残り３秒で、ドリブルしていた選手がカットされ、ルーズボールの取り合いをしているところでブザーが鳴り、24秒ルールが成立することもあります。

【参考】ショットクロック操作方法

競技状況	モニター表示	キー操作
・シュートしたボールがリングに触れる **・フリースローを行っている間**	消灯	リセット スタート 押し続け
①防御側プレーヤーがリバウンドをとった ２４秒からびカウントダウン開始	24 23 ⋮	リセット スタート はなす
②攻撃側プレーヤーがリバウンドをとった １４秒からのカウントダウン開始	14 13 ⋮	リセット スタート 押し続けまま 14秒 リセット スタート 押して同時にはなす

※上の「キー操作」は一部の機材のものです。必ず機材毎に確認してください。

Ⅲ．声の出し方

声を出しながら行うとミスを防ぐことができます。

①２４秒からの計測開始 ・・・ （２４秒）スタート！

②１４秒からの計測開始 ・・・ （１４秒）スタート！

③審判が笛を吹いたとき ・・・ ストップ！

④スローイン後にカウントダウン開始 ・・・ スタート！

④ファウル等によりリセットする場合 ・・・ リセット！

⑤継続する場合 ・・・ 継続！

⑥残り５秒から ・・・ カウントダウン

⑦ボールがリングに触れる ・・・ リセット！

⑧（⑦の後）オフェンス側がボールを保持 ・・・ １４秒！

⑨（⑦の後）ディフェンス側がボールを保持 ・・・ ２４秒！

Ⅳ．その他

①審判がリセットの合図をしたら、その判断に従う。

②フリースロー時には、２４秒にリセットし、表示は消しておく

③旗による表示（ショットクロックがない場合）

残り１０秒～５秒･･･**黄色の旗**、残り４秒～０秒･･･**赤色の旗**

審判が笛を吹いたときは、
ショットクロックはリセットせずに、まずは止めよう！

◆スコアラーの役割

主な任務：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と協力）

Ⅰ．審判への連絡（手による合図とブザーを使って知らせる）

※ブザーを長く１回鳴らして知らせる

1. プレイヤーの５回目のファウル

~~**2. １チームの各クォーター４回目のファウル**~~

注意：4ファウルのブザーは鳴らさないことになりました。
4ファウルの表示がされているにもかかわらず、審判が気づかずにスローインをさせようとしているときは、ブザーを鳴らして審判に知らせます。

3. タイムアウト（各クォーター、各オーバータイムに１回ずつ）

○各クォーター及びオーバータイムに１回ずつ、
45秒間のタイムアウトをとることができる

○タイムアウトが認められる時機は、次のときに始まる
・審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき**（両チームとも請求できる）**
・ファウルのあとは、審判がＴＯに伝達を終えたとき**（両チームとも請求できる）**
・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき**（両チームとも請求できる）**
・相手チームがフィールドゴールで得点したとき**（得点されたチームのみ請求できる）**

○タイムアウトが認められる時機は、次のときに終わる
・スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき
・フリースローの場合はボールがフリースローシューターに与えられたとき

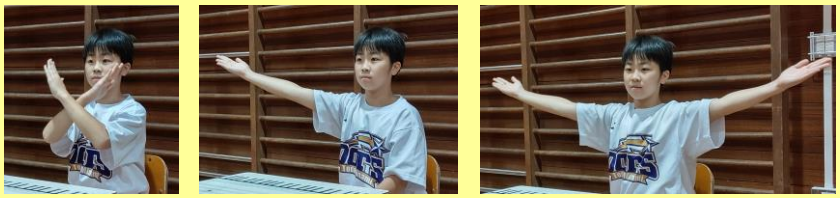
○タイムアウトの合図
・指一本で「Ｔ」の形をつくり、申請したチームをはっきりしめせば、どちらの手を上にしても構いません

タイムアウトの合図

4. プレイヤーの交代

○第４クォーターとオーバータイムでは、次のときにどちらのチームもプレイヤーを交代させることができる
・タイムアウトがあったとき
・審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき
・ファウルの後は審判がテーブルオフィシャルに伝達を終えたとき
・最後のフリースローが成功したとき
※ただし、スローインするプレイヤーにボールが与えられたり、フリースローの場合はボールがフリースローシューターに与えられると交代はできません

○交代の合図
交代の合図をしたあと、申し出のあったベンチの方向を手でしめす。両チームから申し出があった場合は両ベンチを指し示す。



交代の合図

Ⅱ．スコアシートの記入

1. 記載方法については、記入例を参考にしてください

2. 試合が終わったら、アシスタントスコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーター、スコアラーの順にフルネームでサインをし、アンパイア、最後にクルーチーフにサインをもらいます

◆その他

ゲームクロックシグナル

ゲームクロックを止める

手のひらを開く

ファウルでゲームクロックを止める

片手のこぶしを握る

ゲームクロックを動かす

手を振り下ろす

得点

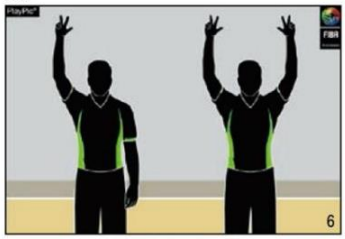
1点

1本指で手首から振り動かす

2点

2本指で手首から振り動かす

3点



3本指で腕を伸ばす
片腕：ショットを放ったとき
両腕：成功したとき

交代とタイムアウト

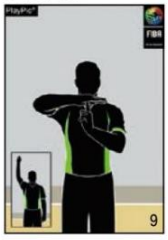
交代

前腕を交差

招き入れる

手のひらを開いて、自分に向けて動かす

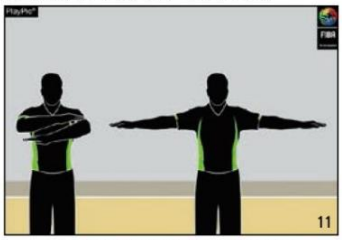
タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

情報の伝達

スコアのキャンセル、プレーのキャンセル



胸の前で両腕を交差させる動作を1回

コミュニケーション

片方の親指を立てて示す（サムアップ）

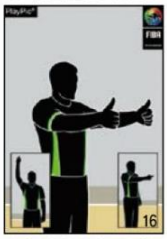
ショットクロックのリセット

人差し指を伸ばして手を回す

プレーやアウトオブバウンズの方向

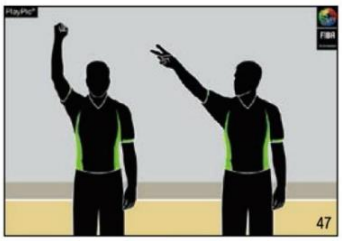
腕はサイドラインと平行にプレーの方向を指す

ヘルドボール／ジャンプボールシチュエーション



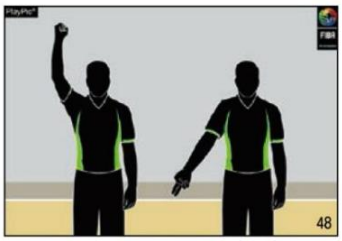
両手の親指を立てて（サムアップ）から、オルタネイティングポゼッションアロー

ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フリースローの数を示す

ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーへのファウル



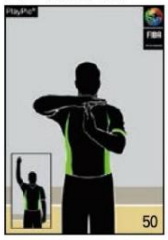
こぶしを握った片腕を示したあと、フロアを指し示す

特別なファウル

ダブルファウル

こぶしを握った両腕を振る

テクニカルファウル



両手でTを示す

アンスポーツマンライクファウル

手首を握って頭上に上げる

ディスクォリファイングファウル

両手の握りこぶしを上げる

ファウルの罰則の処置ーテーブルへのレポート

フリースローのないファウルのあと

サイドラインと平行に指し示す

ボールをコントロールしているチームによるファウルのあと

サイドラインと平行に握りこぶしで指し示す

1本のフリースロー

1本指をあげる

2本のフリースロー

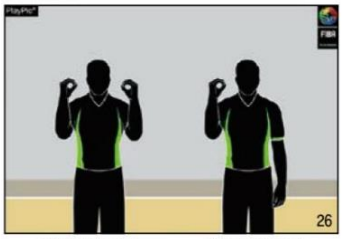
2本指をあげる

3本のフリースロー

3本指をあげる

プレーヤーの番号

00番と0番



両手で0を示す　右手で0を示す

1番－5番

右手で1から5を示す

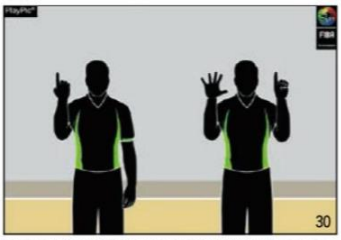
6番－10番

右手で5、左手で1から5を示す

11番－15番

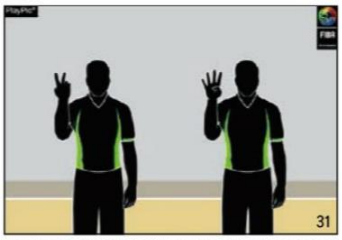
右手を握って10、左手で1から5を示す

16番



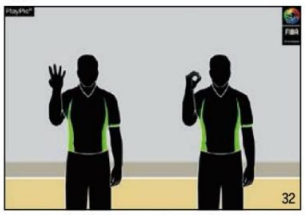
はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

24番



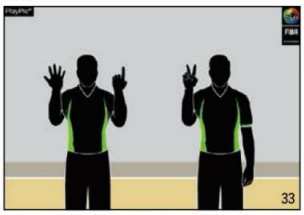
はじめに10の位のために手の甲側を見せて2を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて4を示す

40番



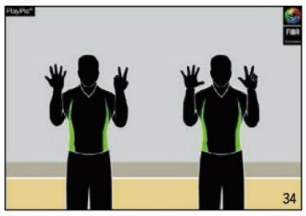
はじめに10の位のために手の甲側を見せて4を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて0を示す

62番



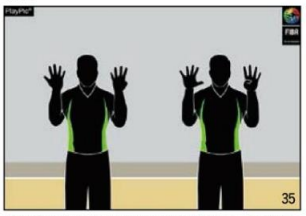
はじめに10の位のために手の甲側を見せて6を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて2を示す

78番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて7を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて8を示す

99番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて9を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて9を示す

スコアシート記入例

MINI-BASKETBALL OFFICIAL SCORESHEET

TOチーム名：ティーオーズ

大会名	埼玉県U12ーTO杯	日付	2020 年 1 月 2 日（木）	時間	10:00
		会場	埼玉県総合体育館	Game No.	9

スコア Score	チームA		チームB
	ナンブーズ		チーム彩
	39	9 – 10	43
		9 – 6	
		10 – 8	
		9 – 13	
		2 （延長） 6	

クルーチーフ	小泉 登	アンパイア	篠田 好恵
スコアラー	加藤 豊	タイマー	細川 圭介
A・スコアラー	山田 章一	ショットクロックオペレーター	高橋 一幸

使わなかったタイムアウト欄は二重線を引く

得点の斜線は右利き：／ 左利き：＼ で書いていいよ！

チームA: ナンブーズ（白）

Team A

No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時限 ①	②	③	④	ファウル 1	2	3	4	5
1	8 1 8	小林 裕明	4					P1	P'1	P'3		
2	6 8 0	桶本 正	5					P'2				
3	6 0 5	鈴木 盛人	6					P'1				
4	9 4 9	清水 幸治	7									
5	3 2 3	高橋 正広	8					P'2	P2	P'2		
6	3 0 3	竹嶋 一樹	9					P'1				
7	[illegible]	小峰 哲治	10					P'2	P'2	U3	P3	T4 GD
8	[illegible]	村田 隆一	11									
9	[illegible]	二瓶 聡	12									
10	[illegible]	山崎 努	13					P'2				
11	2 9 7	小林 敬一郎	14									
12	2 9 3	竹田 真太郎	15									
13	4 0 5	櫨田 誠一郎	16									
14	3 7 5	吉永 貢	17					P4				
15	7 0 0	中山 郁弥	18									
コーチ：	8 2 9	吉川 明子						B3				
A.コーチ：	0 9 3	石井 麻由										

タイムアウト ① ② ③ ④

ファウル

1Q 2Q 3Q 4Q

JBAのライセンスナンバー下3桁

足りないときは外に枠を追加して書く

締め時の縦線は不要

JBAのライセンスナンバー下3桁

ファール欄の線は「一本線」

オウンゴールは「▲」を記入

チームB: チーム彩（青）

Team B

No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時限 ①	②	③	④	ファウル 1	2	3	4	5
1	2 2 7	有賀 千歳	4					P'1				
2	0 5 2	田村 則夫	5					P'1				
3	0 3 9	北原 信介	6					P'2	P3			
4	7 5 6	外尾 直己	7					P'2	U2			
5	8 2 7	波多野 隆史	8									
6	8 7 4	鈴木 康司	9					P3	P3	P'4		
7	3 2 1	大柴 幸一	10					P'2	P3	T3	U4	GD
8	2 2 8	栄田 真志	11									
9	7 9 1	岩本 健司	12									
10	7 9 0	矢島 伸彰	13									
11	5 7 1	矢嶋 吉雄	14					P'1				
12	6 9 7	星野 延之	21									
13												
14												
15												
コーチ：	8 1 5	小山 高広						M4	C4			
A.コーチ：	7 5 2	藤井 博美										

タイムアウト ① ② ③ ④ OT

チームファウル

1Q 2Q 3Q 4Q

15人未満の場合は、最後プレーヤーの下の行の氏名、背番号、出場時限の空白に線を引

番号順に上に詰めて書く。

14人未満の場合は、ファウルの欄に達するところから斜めに下まで斜線を引く。最後の行のみ空欄になる場合は横線を引く。

ランニング スコア RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81
4	9	42	42	82	82
4	3	43	43	83	83
4	14	44	44	84	84
5	5	45	45	85	85
6	14	46	46	86	86
4	7	47	47	87	87
8	9	48	48		
7	9	49	49		
10	4	50	50		
10	11	51	51		
12	10	52	52		
13	13	53	53		
14	10	54	54		
12	15	55	55		
12	10	56	56		
17	17	57	57		
5	10				
19	19			99	99
▲	14			100	100
21	21			101	101
4	1			102	102
23	23			103	103
4	9	64	64	104	104
25	25				
10	10				
27	27				
7	10				
12	29				
12	9				
31	31				
4	9				
33	33				
10	14				
10	35				
36	9	76	76	116	116
10	9	77	77	117	117
15	38	78	78	118	118
15	6	79	79		
40	40	80	80		

試合の終了は二重線で締める。

使っていない箇所に斜め線は不要

締め時の斜線は左上から右下に向かって引く！

クォータの終わりの得点を○で囲み、一本線で締める。

【ファールの書き方】
P：パーソナルファウル
T：プレーヤーのテクニカルファウル
C：コーチ自身のテクニカルファウル
B：コーチ以外のベンチの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
D：ディスクォリファイングファウル
M：マンツーマンペナルティー
F：ファイティング
GD：パーソナルファウル、ディスクォリファイングファウル以外で退場した場合

数字はクォーター

勝利チームと試合終了時刻を記入する

勝利チーム	チーム彩
試合終了時間	10:55