

U12 TOサポーター マニュアル

2025年4月

(公財) 日本バスケットボール協会 TO委員会

1. 「TOサポーター」とは

- テーブルオフィシャルズ（TO）は、審判と一緒に、公正かつスムーズな試合を支える役割を担っています。0.1秒単位の時間管理や、絶え間なく入る得点など、他競技にはない特性があるバスケットボールのゲームでは、TOの役割は、とても大切です。
- 「TOサポーター」とは、U12のゲームで、TOを行う子どもたちをサポートする大人のことです。TOができるようになることは、プレーヤーとしての成長にもつながります。子どもたちがTOの大切さを知り、誇りと責任感をもってTOの仕事に取り組めるよう、サポートをお願いします。

※ U12のルールは、一般のルールと異なるところが多くあります。詳しくは【付録】を参照してください。

2. ゲーム中のサポート

- 「U12 TOマニュアル ハンドブック」（JBA TO委員会）の内容に沿ってサポートしてください。
- ゲーム中、スコアラーステーブルの後ろから子供たちを見守り、必要に応じて声をかけてください。TOのやり方を教えるだけでなく、うまくできたときには「グッジョブ！」、間違えたときには「大丈夫だよ。落ちついてやろう！」など、はげまし、不安を取り除いたりする声かけも大切です。
- ミスやトラブルなど、困ったことが起こったときは、審判を呼んで状況を説明し、指示を仰いでください。ただし、審判を呼ぶのは、ゲームが止まっているとき（ゲームクロックが止まって、ボールがデッドのとき）に限ります。プレーしている最中にブザーを鳴らして審判を呼んではいけません。

3. サポートのポイント

- 以下のポイントを押さえながら、サポートしてください。ただし、経験の少ない子どもに「あれもこれも」と伝えすぎると、混乱を招いてしまいます。子どもたちの様子を見ながら、できることを少しずつ増やしていきましょう。
- スコアシートの記入や機械の操作などが一通りできるようになったら、TO同士のコミュニケーション（互いの声かけによる連携）にも、少しずつ取り組ませてください。最初は、TOサポーターも一緒に声かけをしてあげてください。

(1) スコアラー

- ・スコアシートに得点やファウルなどを正しく記入しているか。
- ・審判がファウルのレポートをするとき、アイコンタクトして、サムアップ（O Kサイン）ができているか。
- ・タイムアウトや交代の合図を正しく行っているか。

審判の笛のあと（ファウルのときは審判のレポートのあと）速やかにブザーとジェスチャーだけで合図する。
合図するときに、立ち上がった声を出したりしない。

- ・ジャンプボールシチュエーションのとき、アローの反転を正しく行っているか。

ジャンプボールシチュエーションになったら（第2Q以降の各Q、OTの最初のスローイン前を含む）、反転準備のためにアローに手を置く。（高く掲げない。）スローインされたボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたら、アローを反転する。

【注意】

- ・T Oサポーターは、スコアシートのランニングスコアとスコアボードの表示が一致しているか、ファウルの記録と表示が一致しているか、ときどき確認してください。
- ・ベンチからのタイムアウトや交代の請求に注意し、スコアラーが気付いてなければ、すぐに知らせてあげてください。
- ・アローはテーブル上で表示します。ファウル数の標識のように高く掲げて見せることはしません。
- ・2 Q 終了後に、スコアラーが両チームのマネージャーと、前半のファウル回数、得点、後半の最初にスローインするチームを確認するときは、立ち会ってください。

(2) アシスタントスコアラー

- ・個人ファウルとチームファウルの個数を、正しく表示しているか。

チームファウルの個数 ⇒ 個人ファウルの個数の順に示す。

個人ファウルは、①ベンチに向けて②正面に向けて③再びベンチに向けて、の3段階で行う。

表示するときに、立ち上がった声を出したりはしない。また、標識を上下に振ったり回したりしない。

- ・チームファウルペナルティーの赤色の標識を、正しく表示しているか。

4個目のチームファウルのあと、スローインするプレーヤーまたはフリースローするプレーヤーにボールが与えられたときに赤色の標識を表示する。このとき数字（チームファウルの個数）は表示しない。ただし、数字を消せない機材の場合は、表示しても差し支えない。

表示するときに、声を出したりブザーを鳴らしたりはしない。ただし、5個目のファウルのあと、審判がチームファウルペナルティーに気付かずにスローインさせようとしているときには、ブザーを鳴らして伝える。

- ・得点が入ったときにスコアボードの得点をコールしているか。

スコアボードに表示される得点を「23対45」のようにコールする。（スコアラーはそのコールを聞いてランニングスコアと表示された得点が一致していることを確認する。）

コールは、スコアシートのランニングスコアの欄に合わせて、常に「チームA ⇒ チームB」の順に行う。

タイマーがスコアボードの操作を行う場合も、このコールはアシスタントスコアラーが行う。

(3) タイマー

- ゲームクロックを動かすと同時に「スタート！」のコールと上げた手を握る動作（そのあと下ろす）をしているか。
- ゲームクロックを止めると同時に「ストップ！」のコールと手を上げる動作をしているか。
- 2個のフリースローのとき、最後の一投の前に手を上げているか。
- タイムアウト（45秒）を計測しているか。
- タイマーがスコアボードの操作をする場合、得点入力よりスタート／ストップの操作を優先して行っているか。

【注意】

- フリースロー以外でも、交代があるときなど、少し間があるときは、一度上げた手を下ろしても構いません。ただし、次にゲームが再開するときまでには、手を上げておきます。

(4) ショットクロックオペレーター

- ボールのコントロールの始まりを見極めてスタートしているか。
- スタート／ストップ時の声出しと目視による確認を行っているか。
- 審判が笛を鳴らしたときは一度ストップし、レポートやシグナルを確認して継続／リセットの操作をしているか。
- フリースローのときと、24秒リセットのスローインのとき、非表示にしているか。
- ボールがバスケットに入った瞬間、リングに触れた瞬間に非表示にしているか。
- 各Q、各OTの開始時に24を表示しているか。
- 各Q、各OTの終わりに、非表示にすべきときに表示を消しているか。
- 左側のチーム（チームA）のチームファウルを表示を行う場合、正しいタイミングで行っているか。

【注意】

- 審判の笛でストップしたあとは、残りの時間を継続する場合と、24秒または14秒にリセットする場合がありますが、継続すべき場面で誤ってリセットしてしまうと、ゲームを中断してショットクロックの修正をしなければなりません。このような事態を引き起こさないために、ショットクロックオペレーターは「審判の笛が鳴ったときは、必ず一度ストップし、審判のレポートやシグナルを確認して継続かリセットかを判断する」ことを習慣化しておくことが大切です。よい習慣がU12の段階から身につくよう、サポートをお願いします。
- ボールのコントロールの始まり・終わりの見極めは、大人にとっても難しい技術です。ショットクロックオペレーターが誤ってリセットしてしまい、審判から修正の指示があったときには、残り何秒だったかの情報が必要です。TOサポーターは、ショットクロックの残りの秒数に注意を払いながらゲームを見守るようにしてください。
- ゲームクロックがスタート／ストップするときは、ショットクロックも同時にスタート／ストップします（ジャンプボールのあと、最後のフリースローが不成功でボールがリングに当たったあとを除きます）。タイマーとショットクロックオペレーターが同時に「スタート！」「ストップ！」とコールしてそれぞれのクロックを操作することを目指させてください。

【付録】一般とU12の相違点

担当	項目	一般	U12
スコアラー	スコアシート	・4枚1組複写式	・1枚もの。様式は一般用と異なる。
	メンバーリスト	・キャプテンは(CAP)と記入。	キャプテンの規定はない。
	出場の記録	・スターターの5人は、コーチがスコアシートのPlayer-inの枠に×を記入してサインする。その後、スコアラ－が×に○をつける。 ・途中出場は、Player-inの枠に×を記入する。	・クォーターごとに出場を記録する欄がある。各Qのはじめに、スコアラ－が出場するプレーヤーの番号を見て、／を記入する。コーチのサインは不要。 ・途中出場は、\を記入する。
	コーチに記録されるファウル	・U15ではC、Bの他にM（マンツーマンペナルティ）がある。 ・Mが2回記録されると、ヘッドコーチは失格退場。	・C、Bの他にM（マンツーマンペナルティ）がある。 ・Mが3回記録されると、ヘッドコーチは失格退場。
	ランニングスコア	・1点、2点、3点がある。 ・自殺点は相手チームキャプテンの得点として記録。	・3点はない。（3点を採用する大会もある） ・自殺点は番号の代わりに▲を記入して記録。
	交代	・交代は自由に行える。 ・出場時間の制限はない。	・第3Qまでは、インターバルのみ交代できる。 ・「第3Qまでに10人以上出場」「第1Q～第3Q連続出場は不可」などの制限がある。
タイマー	競技時間	・10分×4Q。OT5分。「引き分け」なし。（U15は、8分×4Q、OT3分）	・6分×4Q。「引き分け」もあり。OT(延長)を行う場合は1回3分。
	【最後の2分】 (第4Q、OTの最後の2分)	・スローインファウルが適用される。 ・ゴールの後にゲームクロックが止まる。 ・ゴールの後にプレーヤーは交代できる。 ・タイムアウト後のスローインの位置を選択できる。	・スローインファウルが適用される。 ・ゴールの後にゲームクロックを止める規定はない。プレーヤーの交代もできない。 ・タイムアウト後のスローインの位置を選択する規定はない。
	タイムアウト	・前半2回、後半3回。（【最後の2分】は2回まで。）OT各1回。 ・スコアシートには経過時間で記録する。 ・1回60秒。50秒と60秒経過時にブザー。	・各Q、各OTに1回ずつ。 ・スコアシートには各Qの枠に×を記入して記録する。 ・1回45秒。35秒と45秒経過時にブザー。
	インターバル	・1・2Q間、3・4Q間、各OT間は2分。 ・終了30秒前にブザー。	・1・2Q間、3・4Q間は1分、各OT間は2分。 ・1分のインターバルはブザーなし。2分のインターバルは、終了1分前にブザー。
	ハーフタイム	・10分。ただし主催者の考えにより変更可。 ・終了3分前、1分30秒前にブザー。	・5分。 ・終了3分前、1分前にブザー。

※ 「ゴール」とは、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。

※ 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。

担当	項目	一般	U12
ショットクロックオペレーター	14秒リセット	①ショットのボールがリングに触れたあと、攻撃側がボールコントロールしたとき。 ②ボールがリングに挟まったジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。 ③ショットクロック13秒以下で、相手チームのファウルやバイオレーションの後にフロントコートのアウトからスローインするとき。	①ショットのボールがリングに触れたあと、攻撃側がボールコントロールしたとき。 ②ボールがリングに挟まったジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。 ★左の③のケースは24秒リセット。
	ショットクロック継続	①相手チームのプレーヤーに最後に触れてアウトオブバウンズになった場合。 ②ジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。 ③自チームに原因のある中断（自チームの負傷者の保護、自チームのテクニカルファウル）。 ④ショットクロック14秒以上で、相手チームのファウルやバイオレーション（キックボールなど）の後にフロントコートのアウトからスローインするとき。	①相手チームのプレーヤーに最後に触れてアウトオブバウンズになった場合。 ②ジャンプボールシチュエーションで、攻撃側にボールが与えられるとき。 ③自チームに原因のある中断（自チームの負傷者の保護、自チームのテクニカルファウル）。 ★左の④のケースは24秒リセット。
	スローインライン	・アンスポ、DQのフリースローのあとのスローインはスローインラインから行う（SCは14秒リセット）。	・スローインラインはない。アンスポ、DQのあとはセンターラインの延長から（SCは24秒リセット）。