

スコアシートの記録方法

浦安市バスケットボール協会

第1ピリオドと第3ピリオドは赤色で、第2ピリオドと第4ピリオド(延長を含む)は黒色で記録する。

ゲーム出場の記録

スターティング・ファイヴの5人は×(黒色)に○(赤色)をつける。
途中から出場したプレイヤーは×だけを赤色または黒色で書く。

チームA: 浦安商会		タイム・アウト Time out	
選手氏名 Name of Players	No.	In	ファウル Fouls
1 下田 豊	4	× P ₂	
2 通津 隆志	5	× P P P ₂	
3 吉敷 晃	6	× P ₀	
4 浅江 太志	7	×	
5 速玉 修	8	× P P ₁	
6 河上 年博 (CAP)	9	× P ₂ P T ₂	
7 岩田 修造	10		
8 原 守彦	11	× P P P ₂	
9 柳井 忠	12		
10 湯田 正夫	13	× P P ₁ P U ₂ P	
11 末武 直樹	14		
12 新庄 俊二	15	× U ₂ P U ₂ D D	

タイム・アウト Time out: 6, 8, 10, 5

コーチ: 新田 徹 (サイン: 新田)
A. コーチ: 吉見 修

2回目のアン・スポを宣せられ、失格・退場となった場合の記入例(残りの枠に「D」を記入)

ファウルの種類を表す文字

プレイヤーに記録されるファウル(チーム・ファウルとして数える)

- P ... パーソナル・ファウル
 - T ... 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ニング・ファウル
- コーチに記録されるファウル(チーム・ファウルとして数えない)
- C ... コーチ自身のスポーツマンらしくないふるまいに対するテクニカル・ファウル
 - B ... 上記以外の理由でコーチに記録されるテクニカル・ファウル

※2回目のアン・スポのあとの枠を埋める「D」はチーム・ファウルに数えない

タイム・アウトの記録

タイム・アウト Time out

6	8	10	5
---	---	----	---

前半(1P・2P) 後半(3P・4P) 第1延長 第2延長

各ピリオドの経過時間(分単位)で記録
[10分クォーターの例]
残り3分12秒 → 「7」
残り0分45秒 → 「10」
使わなかった枠は、ハーフ・タイム、ゲーム終了後に黒色で二本線を引く。(延長の欄にも引く)

チーム・ファウル

プレイヤーにファウルが記録されるたびに数字を×で消していく。

コーチに記録されるファウルはチーム・ファウルとして数えない。

2回目のアン・スポのあとの枠を埋める「D」はチーム・ファウルとして数えない

ファウルの記録

- ①ファウルの種類を表す文字を記入
- ②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は書き添えない)
- ③第1・2・3ピリオドの終了時には起こったファウルの記録を赤色または黒色の太線で囲む。
- ④ゲームの終わりに使わなかった枠に黒色で横線を引く。

審判のジェスチャー

テクニカル ファウル	アンスポーツ マンライク ファウル	ディスクォリ ファイニング ファウル

大会名 No. A-4	第00期 O.O. 浦安商会・スクワッドボール選手権大会	Year Month Day Time 20 07 年 11 月 29 日 13:00	場所 Place	O.O. 浦安商会スポーツセンター	チームA Team	浦安商会	チームB Team	舞浜物産	大会審判 Referee	山 口 一 郎	スコアラー Scorekeeper	廣 島 花 子	アシスタント Assistant	鳥 根 二 郎	横 岡 裕 美
----------------	------------------------------	--	-------------	-------------------	--------------	------	--------------	------	-----------------	---------	----------------------	---------	---------------------	---------	---------

得点はすべて黒色で記入する
延長は何度行われても得点を一行にまとめて記入する

サインはゲーム終了後に行う(スコアラーが最後にサインしたのちに審判のサインを受ける)

フィールド・ゴール(2点)

得点合計の数字を斜線(/)で消し、得点したプレイヤーの番号を記入

フィールド・ゴール(3点)

得点合計の数字を斜線(/)で消し、得点したプレイヤーの番号を記入し○で囲む

フリースロー

得点合計の数字を●で消し、得点したプレイ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

ピリオドの終了(延長時間の終了)

得点合計の数字を○で囲み、下に1本の太線を引く。

ランニング・スコア RUNNING SCORE		A		B		A		B		A		B	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102
109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142
149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162

色の使い分け方

- 第1ピリオド ... 赤色
- 第2ピリオド ... 黒色
- 第3ピリオド ... 赤色
- 第4ピリオド ... 黒色(延長含む)



ゲーム終了

最終の得点合計の数字を○で囲み、下に太い二本線を引く。その下の使わなかった欄には黒色で斜線(/)を引く。

※ ファイティングが起きた場合、コーチが失格・退場となる場合の記入方法は、「競技規則」参照のこと

テーブル・オフィシャルズの主な仕事

浦安市バスケットボール協会

24秒計の操作

計測スタート

どちらかのチームのプレイヤーがコート内でボールを新たにコントロールしたとき(ボールをキャッチしたときまたはドリブルを始めたとき)

計測ストップ

- ①ショットが成功またはショットのボールがリングに触れたとき
- ②防御側チームがボールを奪って新たにコントロールしたとき
- ③審判が笛を鳴らしたとき

ストップした後の処置

審判の笛の後、再び同じチームのスロー・インでゲームを再開するときは次のようにする

笛の要因	次の処置
<ul style="list-style-type: none"> ・ファウル ・防御側プレイヤーのヴァイオレイション (キック・ボール) ・防御側チームの負傷者を保護するためのゲーム中断 	<p>リセット (新たに24秒をはかる)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・防御側チームがボールをアウト・オブ・バウンズにしたとき ・ジャンプ・ボール・シチュエーションで引き続きボールが与えられる場合 (ボールがバスケットにのったりはさまったりした場合も含む) ・ダブル・ファウルで引き続きボールが与えられる場合 ・攻撃側チームの負傷者を保護するためのゲーム中断 ・攻撃側チームに起因する何らかの理由によるゲーム中断 	<p>継続 (残りの時間を 続けてはかる)</p>

(※) どちらのチームにも関係のない理由によるゲーム中断(24秒オペレーターが誤ってリセットした場合も含む)の場合は、原則としてリセットするが、審判の判断によっては適正な残り時間に訂正する場合もある。

【24秒計測のポイント】

- ① **ボールのコントロールの確認** プレイヤーがボールに触れただけではコントロールしたことにはならない。次のケースはゲーム・クロックが動いている間にコントロールの開始や移動が起こるので、特に注意する。
 - ◆ **ジャンプ・ボールの後やリバウンド争いの状態のとき** どちらも、新たに24秒をはかるケースだが、プレイヤーがボールに触れた瞬間にはコントロールが始まらないことが多い。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。
 - ◆ **パスやドリブルのスティールを狙うとき** 防御側プレイヤーがパスやドリブルのボールに触れただけ(その後にはゲーム・ボールの状態になった場合を含む)では攻撃側の24秒は終わらない。防御側プレイヤーがボールをコントロールするまでは24秒の計測を続ける。
- ② **ショットされたとき** ショットされた場合、そのボールがリングに触れるかどうかは細心の注意を払い、**リングに触れた瞬間に24秒計をリセット**することに心掛ける。ブザーが24秒計と連動していない場合は、残秒0となった瞬間にブザー(または笛)を鳴らす。ショットされたボールがリングに触れず、再び同じチームのプレイヤーがボールをコントロールした場合は、24秒をはかり続ける。

<参考>ショットのボールが空中にあるときにブザーが鳴った場合

ショットが成功すれば得点が認められる。ショットが不成功でもボールがリングに触れれば、プレイはそのまま続行される。ショットのボールがリングに触れなければ、ヴァイオレイションとなるが、防御側チームが明らかにボールをコントロールできると審判が判断すれば、プレイはそのまま続行される。

- ③ **ショット以外の場合** あわててリセットすると取り返しの付かないミスになることもある。リセットとなる場合も、**まず計測をストップし、確認してからリセットする習慣**を身につけるようにする。

【その他の注意】

- ① **最後の24秒** プレイヤーがコート内であらたにボールをコントロールしたときに、競技時間の残りが24秒未満だった場合には、24秒計の電源を切る。(競技時間との混同を避けるため)
- ② **審判の合図** 審判がリセットの合図をしたらその判断に従う。また、継続かリセットかで迷う場合は審判の判断を仰ぐ。(右図参照)
- ③ **旗等による表示** 24秒の電光表示装置がない場合や故障した場合は、赤色の旗・ランプ等を準備し、次のように表示する。
24秒～11秒：表示なし 10秒～1秒：赤色を表示 0秒：ブザー(または笛)

リセットの合図



指を1本出して頭上で大きくまわす

スコアラーの合図

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
審判が笛を吹いたとき ファウル、ヴァイオレイション ジャンプ・ボール・シチュエーション プレイヤーの負傷などによる中断	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 (第4ピリオドと各延長時間の最後の2分間は得点されたチーム)
最後のフリースローが成功した直後 (後にセンター・ラインの延長からのスロー・インが与えられる場合は、成功しなかった場合も含む)	両チーム	両チーム
合図(合図器具とジェスチャー) 座ったままで行う	ブザー(笛)を3秒程度鳴らした後に右の合図をする	ブザー(笛)を3秒程度鳴らした後に右の合図をする

※第4ピリオドまたは延長の最後の2分間に、得点されたチームの交代があったときは、相手チームの交代も認められる。

【合図の出し方】

- ① 審判の笛のあとの合図は、審判がヴァイオレイションやファウルの伝達を終わってから速やかに行う。次のようなときは、合図は次の機会まで控える。
 - ・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たとき
 - ・スロー・インの場合、審判がスロー・インするプレイヤーにボールを与えたとき
- ② フィールド・ゴールやフリースローの後の合図は、事前に請求や申し出があればゴールされた瞬間に行う。ゴール後に請求や申し出があった場合は速やかに合図を行う。(タイム・アウトまたは交代が認められる時機は、ゴールのあと、得点されたチームのプレイヤーがスロー・インのボールを手にする前までである)

ポゼッション・アローの表示

※スコアラーが行う

- ① ゲーム開始のジャンプ・ボールのとき、どちらかのチームがボールをコントロールしたら、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。(それまでは中立の状態にしておく)
- ② その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起きて**オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わるたびにすみやかに矢印の向きを逆にする**。
- ③ 第2ピリオド以降(延長を含む)は**オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・イン**で始まるので、**インタヴァルやハーフ・タイムも矢印を表示しておく**。第2ピリオド終了後は**矢印の向きをすみやかに変える**。

- ※「オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わる」とは次のいずれかの場合を言う
- ◆ スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れる
 - ◆ スロー・インするチームにヴァイオレイ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はさまったりのったりする

ジャンプ・ボール・シチュエーション



ゲーム・クロックの操作

計測スタート

- ① ジャンプ・ボールでトス・アップされたボールをジャンパーがタップしたとき
- ② フリースローが不成功で、リングに当たったボールにプレイヤーが触れたとき
(あとにフリースローが続く場合や、センター・ラインからスロー・インになる場合を除く)
- ③ スロー・インされたボールにコート内のプレイヤーが触れたとき

計測ストップ

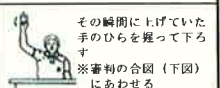
- ① 審判が笛を鳴らしたとき
- ② フィールド・ゴールで得点されたチームからタイム・アウトの請求があったとき
- ③ 第4ピリオド、各延長時間の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功したとき
【注意】24秒の合図が鳴っても、ゲーム・クロックを止めてはならない。

タイム・アウト

- ・タイム・アウトの時間は、審判が宣したときからはかり始める。
- ・はかり始めてから、**60秒経過したときと60秒経過したときの2回**合図器具を鳴らす。

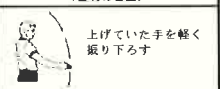
タイム・イン

(ゲーム・クロックを動かし始める)



タイム・イン

(審判の合図)



ゲーム・クロックを止める合図

