

タイムアウトを要求した場合は"×"、していない場合は"- "を記入

県U オバータイムが何回行われても合計点をまとめて書く

チームA 東西クラブ 53

チームB 南北クラブ 51

チームA: 東西クラブ (白)

選手氏名	No.	出場時限	ファウル
東岐波 誠	4	10 8 14 17 4 (延長)	P ₁ P ₂ P ₃ P ₄ T ₁

【ファウルの書き方】
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

※フリースローの場合には、「P'」という風に記入
※ファウルの種類の右下に小さくファウルのあったクォーターを記入

試合開始までにサインをもらう

美祢 太郎 B₁
下関 次郎 B₂

チームファウルはプレーヤーがファウルをするたびに数字を×で消していく

コーチのファウルはチームファウルにならない

14人未満の場合は、ファウルの欄に防府 悠達とここ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。

15人未満の場合は、最後の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く。

長門 三郎 M₁ C₁
萩 花子 C₂

日付 2020年 6月 29日

会場 西部体育館

試合終了後にTOをした人にサインをもらう(フルネームで記入)
サインは番号順に記入する

クルーチーフ (6) 東北 智子

アンパイア (5) アミア

スコアラー (4) 関東 裕子

タイマー (2) 近畿 真由美

A・スコアラー (1) 香織

ショットクロックオペレーター (3) 九州 裕美

足りない時は、外に枠を追加して書く

リング・スコア RUNNING SCORE

A		B		A		B	
1	2	1	2	1	2	1	2
13	2	2	4	6	41	41	7
3	●	4		9	●		81
6	4	4		8			
8	●	5	13	9	ななめ線は		
7	7	7		9	右利き: /		
7	8	8	4	9	左利き: \		
9	9	9		6	でもよい		
6	(10)	(10)	4	6	50	50	使っていない箇所に
5	●	11		6	51	(51)	ななめ線は不要
13	13	13		5	52	52	
14	14	14		6	(53)	53	
15	15	15		6	54	54	93 93
4	16	16	5	6	55	55	94 94
17	17	17	5	6	56	56	95 95
5	(18)	18		6	57	57	96 96
10	10	10	11				
13	22	22					
23	23	23	9				
7	24	●	9				
25	●	9					
7	26	26					
27	27	27	4				
9	28	28					
29	29	29	4				
13	30	●					
31	●	8					
8	(32)	32					
4	●	(33)	4				
34	34	34			73	73	113 113
6	35	35	5		74	74	114 114
36	36	36			75	75	115 115
8	37	37	7		76	76	
38	38	38			77	77	
8	39	39	4		78	78	
40	40	40			79	79	
					80	80	

フィールド・ゴールの場合は、得点の数字をななめ線(/)で消し、得点したプレーヤーの番号を記入

最終得点の数字を○でかこみ、下に2本線を引く
その下の使わなかったところにななめ線(\)を引く

フリースローの場合、得点の数字を●で消し、得点したプレーヤーの番号を記入する
※不成功の場合は、記入しない

クォーター終了時には、得点合計の数字を○でかこみ、下に1本線を引く

勝利チームと試合終了時間を記入する

勝利チーム 東西クラブ
試合終了時間 11:55

スコアラーの役目

★スコアシートの記入および審判への合図をする


[スコアシートの記入]
上記のスコアシートの書き方を見ながら記入してください。

[審判への合図]
次のことを(ブザーなどで)合図して審判に知らせる

- ・プレーヤーの5回目のファウル
- ・1チームの各クォーター4回目のプレーヤーファウル
- ・タイムアウト
- ・交代


[ポゼッション・アローの表示]
第1クォーターを始めるジャンプボールで、ジャンパーにタップされたボールを一方のチームがコントロールした時は、その相手チームが攻撃する方向を標識の矢印(ポゼッション・アロー)で示す。
その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが宣せられた後スローインでゲームが再開されるたびに、スローインが終わったらポゼッション・アローを逆の方向に向け直します。
★本来はスコアラーの仕事ですが、アシスタント・スコアラーが協力して担当してもよいです。

タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

交代



胸の前で両腕を交差させる
(交代の合図で、交差した手は『グー』ではなく『パー』です)

アシスタント・スコアラーの役目

★スコアラーに協力する: 例) 審判がファウルを伝えに来たときに、チーム名と番号を伝える。
得点したときに、何番が決めたのか伝える。

[次のことを知らせる]

- ・個人ファウルの数(1~5)表示板を審判および選手、ベンチにも見えるように出す
 - ・チームファウルの数(1~4)標識で示す
 - ※個人ファウルの数を先に表示した後、チームファウルを示す
- ランニングスコアの記入は不要です**

タイマーの役目

★ショットクロックオペレーターに協力する: 例) 24秒が残り10秒になったときに、声をだしてカウントダウンをする。

また、ショットクロックオペレーターと一緒にボールがリングに当たったか、当たってないかを確認することも必要です。

★ゲームの前半と後半の**開始3分前と1分前**に、合図器具をならして審判と周囲に知らせます。

★ゲームクロックを操作して、競技時間・インターバル(クォータータイム・ハーフタイム・タイムアウト)の時間をはかり、それぞれの終了を合図器具を鳴らして審判と周囲に伝えます。

《ゲームクロックを動かす始める時》

- ・ジャンプボールの場合、ジャンパーがボールをタップしたとき
- ・フリースローが不成功でゲームが続けられる場合、ボールがコート内のプレーヤーにふれたとき
- ・スローインの場合、ボールがコート内のプレーヤーにふれたとき

《ゲームクロックを止める時》

- 1) 各クォーターが終わった時
- 2) 審判が次の合図をしたとき
 - a) ファウル
 - b) バイオレーション
 - c) ヘルドボール
 - d) その他の理由で笛をならした
- 3) あらかじめタイムアウトを請求しているチームの相手が得点を決めたとき

※24秒の合図がなったときも、審判が笛を吹かない場合はタイマーを勝手に止めないようにしよう！
ゲームクロックを止めている時は手を上げておきます。
(審判も手を上げるので、その審判と同じタイミングで手を下ろしましょう。)



《タイムアウトの計測》

・タイムアウトを審判が宣誓してから**35秒**が経過したとき、タイマーは合図器具をならして審判に知らせます。

審判は笛を鳴らして、選手をコートにもどるようにうながします。両チームの選手は、この合図があるまでは、

ショットクロックオペレーターの役目

★タイマーに協力する: 例) 24秒が残り10秒になったときに、声をだしてカウントダウンをする。

タイマーにボールがリングに当たったか、当たっていないかを確認することも協力しましょう。

★24秒ルール用の装置またはストップウォッチを使って秒数をはかり、ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをしなかったときには合図をします。

《24秒タイマーのスタート》

- ・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ときからはかり始める。
- ・スローインのときは、コート内のプレーヤーがボールにコントロールしたときからはかり始める。

《24秒タイマーをリセットする》

- 1) シュートが入ったとき
- 2) 相手チームがボールをコントロールしたとき
- 3) ファウル、バイオレーションが宣せられ、スローインが与えられるとき
(アウトオブバウンズでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられたときをのぞく)
- 4) フリースローが与えられたとき
- 5) その他、審判から指示があったとき

《ショットクロックを14秒にリセットする》

・ボールがリングにふれたあと、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

《ショットクロックが継続される時(ショットクロックをリセットしない)》

- 1) ボールがアウトオブバウンズになり、ボールをコントロールしていたチームに引き続き スローインが与えられたとき
- 2) ジャンプボールシチュエーションになり、ボールをコントロールしていたチームに引き続き スローインが与えられたとき
- 3) ダブルファウルが宣せられ、ボールをコントロールしていたチームに引き続き スローインが与えられたとき
- 4) そのほか審判が特別な処置をし、ボールをコントロールしていたチームに引き続き スローインが与えら

スコアラーとアシスタント・スコアラー、ショットクロックとタイマーのペアで声を出し、確認しながら進めていきましょう！