

<b>スコアラー</b>				TOチーム名 行田ミニバス	
大会名	埼玉県トーナメント大会	日付	2019年4月14日	時間	9:30
		会場	行田グリーンアリーナ	Game No.	1
チームA		チームB		クルーチーフ	アンパイア
	10 — 11			川津太志	浜田智之
	16 — 8			スコアラー	タイマー
チームの合計点 45	10 — 11	41	チームの合計点	小柳大介	藤田充
	9 — 11			A・スコアラー	ショットクロックオペレーター
	延長			土方紀子	加藤豊

両チームに各クォーターの得点を書いてね

試合が終わったら、右側に書いてある役割の人から名前を書いて、最後にスコアラーを担当した人が名前を書いて、審判へサインを求めてね。  
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の順番だよ。

**出場時限の記入**  
各クォーターに出場するプレイヤーに/を引く  
途中から交代して出場するプレイヤーには反対の\を引く  
第4クォーターの初めに出場して交代したあともう一度交代して出場するときは×になるように線を引く

**タイム・アウト**  
印は×で記入。  
使わなかったわくには横線を引く。

**チームファウル**  
プレイヤーファウルがあるときにそのクォーターのわくに×を書いて数字を消す。  
延長は4Qの続きに書く

チームA Team A				(白)				タイムアウト								
								1	2	3	4	延				
No.	ライセンス No.			選手氏名 Players		No.	出場時限				ファウル					
							①	②	③	④						
1	2	1	1	柴坂理子		4	/				P'1	P1	P4			
2	5	3	5	浦口冬羽		5		/			P2	P'3	P4			
3	6	9	0	川原ひらり		6			/		P'2	P'3	P'4			
4	6	1	9	志田和香菜		7				/	P'1	P'3	P4	P'4		
5	1	2	4	柴坂茉莉		8				/	P2	P'3				
14	2	1	2	浦口楓羽		17	/	/								
15	3	0	8	林心寧		18	/				P'1	P'1	T4			
コーチ;				0	2	3	永島伸一									
A.コーチ:				4	3	2	鈴木一郎				C3	M4				

チームファウル	
1Q	2Q
<del>1</del>	<del>1</del>
<del>2</del>	<del>2</del>
<del>3</del>	<del>3</del>
<del>4</del>	4

チームファウル	
3Q	4Q
<del>1</del>	<del>1</del>
<del>2</del>	<del>2</del>
<del>3</del>	<del>3</del>
<del>4</del>	<del>4</del>

①ファウルはPを書き、フリースローがある場合は'をPの右上に書く(P')

各クォーターを示す数字は(1. 2. 3. 4)Pの右下に書く(P1)・(P'1)

②プレイヤーのファウルはすべて記録され、チームファウルとして数える。

③コーチのファウルは記録されるが、チームファウルとして数えない。

ファウルの書き方  
P=パーソナルファウル U=アンスポーツマンライクファウル  
T=テクニカルファウル 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 C=コーチに記録されるテクニカルファウル

ランニング・スコア							
A		B		A		B	
	1	1		6	32	32	10
4	2	2	4	5	33	33	
	3	3		8	34	34	7
7	4	4	6	7	●	35	
	5	●	6	7	◎	36	4
4	6	6			37	●	4
	7	7	8	4	38	38	
16	8	8			39	39	7
	9	9	8	6	40	40	
18	◎10	10			41	◎41	8
	11	◎11	4	8	42	42	
5	12	12		8	●	43	
	13	13	5		44	44	
6	14	14		4	◎45	45	
	15	15	7		46	46	
6	16	16			47	47	
	17	17	▲		48	48	
5	18	18			49	49	
	19	◎19	11		50	50	
8	20	20			51	51	
	21	21	4		52	52	
8	22	●	4		53	53	
8	●	23			54	54	
	24	24	5		55	55	
5	25	●	7		56	56	
5	◎	●	7		57	57	
	27	27			58	58	
4	28	28	4		59	59	
	29	29			60	60	
5	30	◎30	6		61	61	
	31	31			62	62	

**フィールドゴール**  
 得点したチームのらんの数字を/で消す。  
 数字を\で消してもOK  
 とんりのらんに得点したプレイヤーの番号を書く

**フリースロー**  
 得点があったときは数字を●でぬる。  
 とんりのらんに得点したプレイヤーの番号を書く

**ゲーム終了**  
 合計得点を○でかこみ、下に太く2本の線を書く

**クォーターの終り**  
 各クォーターの最後の得点を○でかこみ、その下に1本線を書く

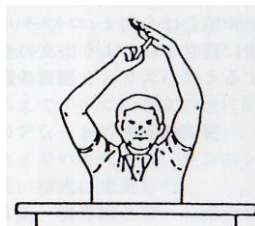
**使わなかったわく**  
 各チームに3列の枠があります。  
 各列の途中でゲームが終了したときには、その下を\の線でその列の下まで線を引く

**誤って自チームのゴールにしたとき**  
 得点の数字に/を引き、とんりのらんに▲を書く

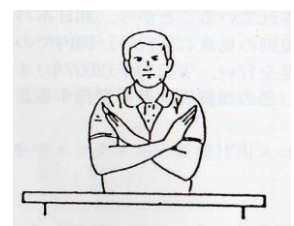
スコアラーは、スコアシートの記入以外にも役割があります。

- ①プレイヤーの5回目のファウルを知らせる。
- ②各クォーターの4回目のチームファウルを知らせる。
- ③タイム・アウト(各クォーター、各延長時間に1回ずつ)
- ④プレイヤーの交代

この4つがあったときはブザーを鳴らして審判に知らせる。



タイムアウトの合図



交代の合図

**【交代について】**

第4クォーターと延長時間では、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

- ①タイムアウトがあったとき
- ②審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき
- ③ファウル後は審判がテーブルオフィシャルに伝達を終えたとき
- ④最後のフリースローが成功したとき

## アシスタントスコアラー

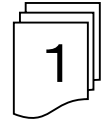
一番大切な役割は、スコアラーに協力することです。

(何番が得点を決めたのかを声で伝える。)

自分の座っている側のチームのタイムアウトを伝える(声で)

アシスタントスコアラーの役割、スコアラーから連絡を受けてからの仕事

①個人ファウルの表示

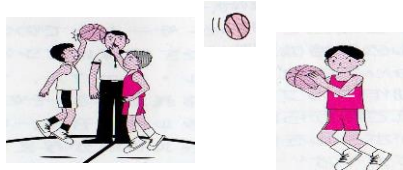
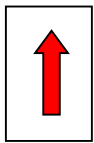


②チームファウルの表示



ポジションアロー(矢印)

ゲーム開始のとき



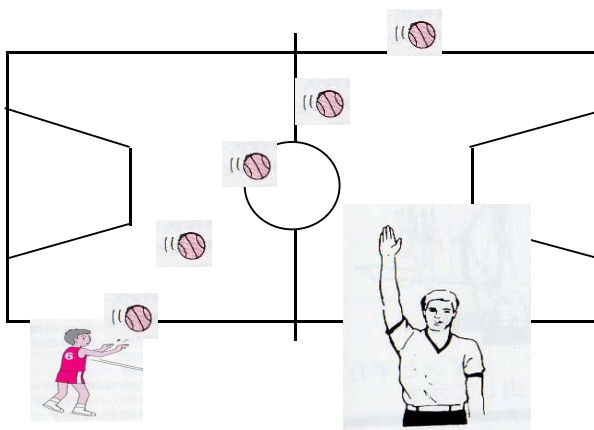
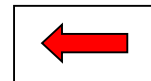
ジャンプボールでジャンパーがタップしたあとボールを保持したチームが攻める方向と逆の方向に矢印を向ける。



中立にしておく

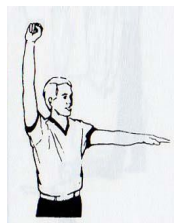


審判がヘルドボールの合図をしたら、アシスタントスコアラーはアロー(矢印)に手をそえる。スローインのあとは、コート内のプレイヤーがボールに触れたら向きを変える



### 注意すること①

スローインするプレイヤーがヴァ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たり、ゴールにはさまったり、のったりしたときも矢印の向きを変える



### 注意すること②

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、審判がファウルを吹いたら矢印の向きは変えないよ

# タイマー

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。

競技時間6分・クォータータイム1分・ハーフタイム5分の時間をはかる。それぞれの終りにブザーを鳴らす。  
(延長のときのインターバル2分・競技時間3分)

タイム・アウトの45秒はストップウォッチを使ってはかる。

## タイムアウトの注意

スコアラーがブザーを鳴らして審判へ伝えて、審判がタイムアウトの合図をしてからタイムアウトの**45秒**をはかる。

**35秒**で1回目のブザーを鳴らし、**45秒**で2回目の

## 得点版の時間

得点版がめくりの場合はベンチの指導者は得点版の時間を見て指導しているから、しっかりとやりましょう。

タイムめくり	
5	6:00~5:00
4	4:59~4:00
3	3:59~3:00
2	2:59~2:00
1	1:59~1:00
1/2	59, 9~30, 0
1/4	29, 9~15, 0
0	14, 9~0, 0

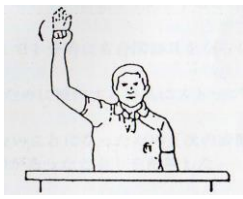
## ゲームクロックを動かすとき

(動かす前には手を上げて、ボールに触れたら手を握る(おろす))

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



タイマーを止めてる



タイマーを動かす

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



スローイン

または



フリースロー



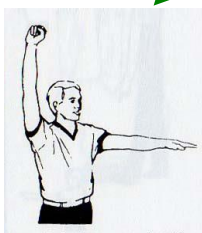
リバウンド

時計を動かす

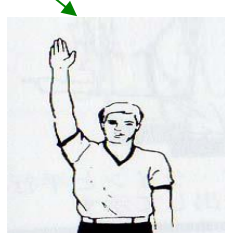
## ゲームクロックを止めるとき

- ① 各時限が終わったとき
- ② 審判が笛を鳴らしたとき(ファウル・ヴァイオリション・ヘルドボール・ゲームを中断したとき)
- 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チームがシュートを決めたとき。

②

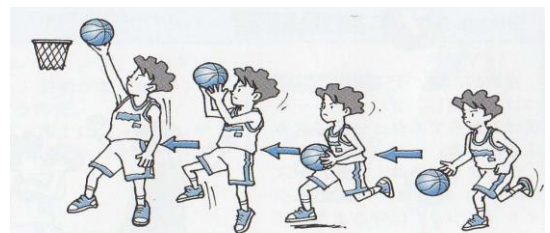


ファウルの合図



ヴァイオリションの合図

③



ボールがシューターの手から離れる前までがタイムアウトのあらかじめになるよ

## ショットクロックオペレーター

【24秒計をはかり始めるとき】 ※コート内でボールを保持したときからはかり始めることをおぼえましょう

- ① ジャンプボールのあとは・・・ジャンパーがタップしたボールをどちらかのチームがコート内でコントロールしたときから  
(直接ドリブルをしたとき)



- ② スローイン後は・・・コート内のプレイヤーにボールが触れたときから  
(フリースローで最後のフリースローが成功したあとも同じ)



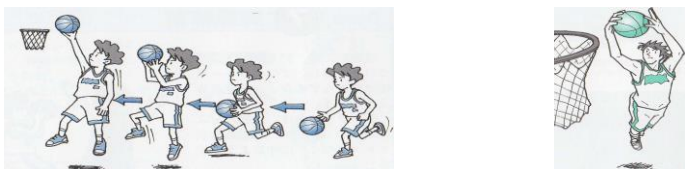
絵のようにコントロール  
もちろん触れたら24  
秒計を動かす。

- ③ フリースローが不成功でゲームが続けられるときは・・・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から



絵のようになったら  
24秒計を動かす。

- ④ シュートしたボールがリングに当たってはずれたときは・・・リングに当たったときに24秒計を止め、リセットする  
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から



絵のようになったら  
24秒計を動かす。

【24秒が終わる(24秒をリセットする)とき】

- ① 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

次のときは注意してね

- 1) 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 リセットもしないよ
- 2) シュートしたボールがバックボードにだけ当たったときは、24秒を止めないし リセットもしないよ

- ② 相手チームがボールをコントロールしたとき

次のときは注意してね

- 1) ドリブルしているかパスをしているボールを相手チームがカットしてコート内をボールがころがっているときは、24秒は止めないし リセットもしないよ

- ③ ボールを保持しているチームの相手チームのファウルやヴァイオリション(アウト・オブ・バウンズを除く)があったとき

- ④ ボールを保持しているチームの相手チームに原因のある理由でゲームが止まったとき

- ⑤ 審判がどちらのチームにも関係ない理由でゲームを止めたとき

【24秒が継続される24秒をリセットしない)とき】

次のことが起こって、それま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・インのボールが与えられる ときは、24秒を止めるがリセットはしない

- ① ボールがアウト・オブ・バウンズとなったとき
- ② ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
- ③ ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき
- ④ ダブルファウルが宣せられたとき

【14秒にリセットするとき】

- ① シュートした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

【旗で残り時間をベンチ、選手、審判に知らせよう】

10～5秒は黄色、5～0秒は赤の旗をテーブル前に出しましょう！