

スコアラー				TOチーム名		さいたまTO		
				大会名	さいたま CITY CUP		日付	2020年4月12日(日)
				会場	サイデン化学アリーナ		GAME No.	9
スコア Score	チームA さいたま A	10 - 11 16 - 8 10 - 11 9 - 11 (延長)	チームB さいたま B	クルーチーフ 羽富 宏平	アンパイア 重岡 萌世			
	45		41	スコアラー 富田 俊一	タイマー 中村 孝裕			
	チームの 合計点		チームの 合計点	A・スコアラー 古屋 隆文	ショットクロックオペレーター 嶋田 敏二			

両チームに各クォーターの得点を書いてね

埼玉県は試合の合間に書いてOK!!

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、スコアラーを担当した人が名前をフルネームで書いてね。そのあとに審判へサインを求める。

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二重線を引く。

チームファウル

プレイヤーファウルがあるたび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				さいたま A				(白)					タイム・アウト				
								①	②	③	④	OT					
								出場時限					ファウル				
NO	ライセンスNo.	選手氏名	NO	①	②	③	④	1	2	3	4	5	チームファウル				
1	0 9 8	柴坂理子	4	/	/	/	/	P'1	P1	P4			1Q 2Q				
2	7 6 5	浦口冬羽	5	/	/	/	/	P2	P'3	P4			X X				
3	4 3 2	川原ひらり	6	/	/	/	/	P'2	P'3	P'4			X X				
4	1 0 9	志田和香菜	8	/	/	/	/	P'1	P'3	P4	P'4		X X				
5	8 5 2	柴坂茉莉	10	/	/	/	/	P2	P'3				X X				
													3Q 4Q				
13	9 6 3	赤堀結	18	/	/	/	/	P'1	P'1	T4			X X				
14													X X				
15													X X				
コーチ:				7	0	7	永島伸一	C3	M4				X X				
A.コーチ:				5	5	5	小林弘政						X X				

ファウルの書き方

- 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。

【ファウルの種類】

- 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, B=コーチに記録されるテクニカルファウル
-

※審判のファウルコールには、「OKサイン」で分かったよと、こたえよう!!

ランニング・スコア							
A		B		A		B	
	1	1		6	32	32	10
4	2	2	4		33	33	
	3	3		8	34	34	7
8	4	4	6	10	●	35	
	5	●	6	10	◎	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	
10	20	20			51	51	
	21	21	4		52	52	
10	22	●	4		53	53	
10	●	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。
とな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。
となりのらんに得点したプレイヤーの番号を書く。

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。

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。

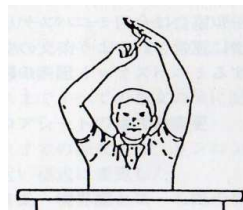
使わなかったわく
各チームに3列の枠があります。
各列の途中でゲームが終了したときには、その下を\の線でその列の下まで線を引く。

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、となりのらんに▲を書く。

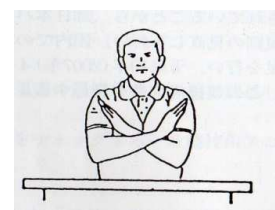
★スコアラーは、スコアシートへの記入以外にも役割があります。

- 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ファウルのは後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

勝利チーム	さいたま A
試合終了時間	10:55

勝利チームと試合終了時間
勝ったチーム名と、試合の終わり時間を書く。

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)

埼玉県:見せ方

- ①表示を持って前に手を伸ばして、上へ
- ②ベンチに見えるよう2秒
- ③正面に見えるよう2秒
- ④もう一度②と③で、降ろす

★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



★ポゼションアロー(矢印)

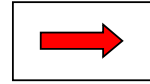
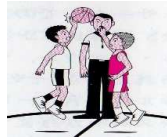
①ゲーム開始のとき

中立にしておく



②ジャンプボールでジャンパーがタップしたあと、

ボールをコントロールしたチームが攻める方向と逆の方向に矢印を向ける。



埼玉県:持ち上げて見やすくするとGOOD!!

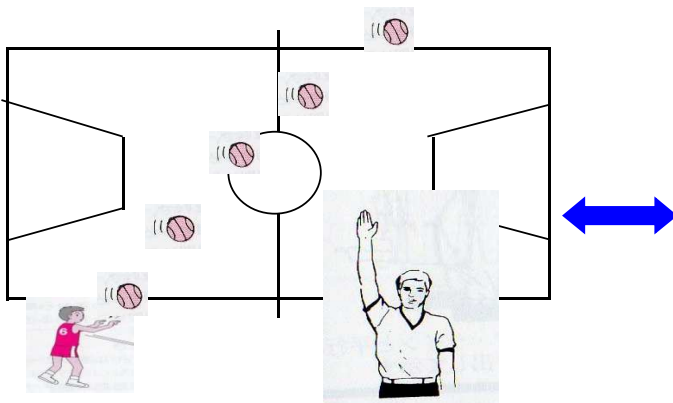
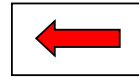


③審判がヘルドボールの合図をしたら、

アシスタントスコアラーはアロー(矢印)に手をかける。

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回目のブザーを鳴らす。

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。

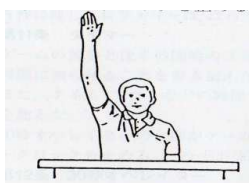
タイムめくり

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

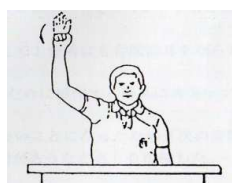
【ゲームクロックを動かすとき】

(動かす前には手を上げて、
プレーヤーがボールに触れたら、手をにぎり、おろす)

①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

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、コート内のプレー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



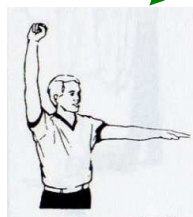
リバウンド

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

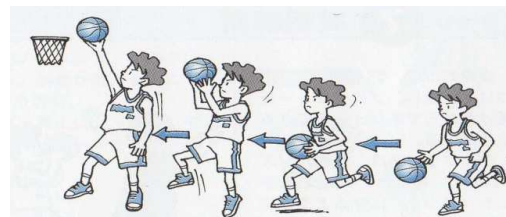


ファウルの合図



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

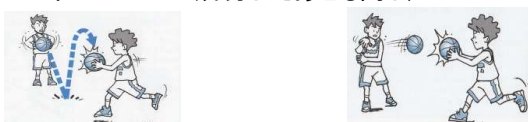
ショットクロックオペレーター

【24秒計をはかり始めるとき】

- 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 スローインのときは・・・スローインのボールがコート上のプレイヤーに正当にふれたときから（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）

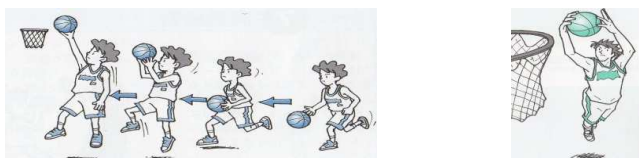


- ③ フリースローが不成功でゲームが続けられるときは・・・リバウンドボールをどちらかのチームがコントロールしたときから



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レイション(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

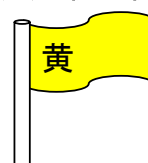
- ① ボールがアウト・オブ・バウンズとなったとき
- ② ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
- ③ ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき
- ④ ダブルファウルが宣せられたとき

【14秒にリセットするとき】

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

【旗の上げ方】

残り10秒～5秒まで



残り5秒～0秒まで

