

# スコアシートの書き方

大会名	会場	2012年 月 日	NO:
チームA	8 - 5	チームB	主審
	6 - 8		Aスコアラ-
チームの合計	41	37	副審
	14 - 10		タイマー
	13 - 14		スコアラ-
	延長		30秒雑プレイヤー

大会名、会場、日時と試合番号を記入する。  
各クォーターの得点および合計点を記入する。  
ゲーム終了後にスコアシートの記入がすべて書き終わったらアシスタントスコアラ-・タイマー・30秒オペレーター・スコアラ-の順にサインをします。  
最後に副審・主審の順にサインをします。

フィールドゴール  
得点を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

## ランニング・スコア

	A	B	A	B
1	1		5	36
7	2	2	5	37
3	3			38
4	4	4	6	39
5	5	6		40
8	6	6	4	41
7	7	9		42
4	8	8		43
9	9	10		44
5	10	10		45
5	11	12		46
2	12			47
3	13	14		48
6	14			49
4	15			50
5	19	5		54
20	20			55
10	21	5		56
22	22	6		57
7	23	6		58
7	24			59
25	25	4		60
4	26	26		61
27	27			62
5	28	28		63
29	29			64
10	30			65
31	31			66
8	32	32	9	67
33	33			68
4	34	34	9	69
35	35			70

出場時限の記入  
各クォーター、出場するプレイヤーに/を引き、途中から交代したプレイヤーには反対の\を引く

タイムアウト  
印は×で記入。使わ

チーム		タイム・アウト			
A (白) 西部ミニバス		前	後	延	延
			×		
選手氏名	NO	ファウル			
		1Q	2Q	3Q	4Q
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
コーチ:		T3			

チーム	ファウル
1Q	2Q
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18

ゲーム終了  
合計得点を  
でかこみ、下  
に太く2本の線  
を引く。  
その下の使わ  
なかったわくには  
\を下まで

クォーター終了  
各クォーターの最後の  
得点を でかこみ、そ  
の下に1本線を引く

チームファウル  
プレイヤーファウル  
があるたび  
そのクォーターの  
わくに×を書いて  
数字を消していき  
ます。  
延長は4Qの続き

**ファウルの記入と文字**  
ファウルはPを書き、フリースローがある場合はP を書く  
(各クォーターを示す、1・2・3・4をPの横に小さく書く。「P1」・「P 1」)

**ファウルの種類をあらわす文字**  
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

プレイヤーが のファウルをしたら、記録され、チームファウルとして数える  
コーチがTとDのファウルになったら、記録され、チームファウルとして数えない  
ゲームの終りに、ファウルらんの残ったわくには横線を引く

フリースロー  
得点があったときは数字  
を でぬり、となりの  
らんに得点したプレイ  
ヤーの番号を書く

# テーブル・オフィシャルの役割

コート

30秒オペレーター

タイマー

スコアラー

アシスタント・スコアラー

デジタイマーの機種によって、配置が違ふよ。色々な機種になれるようにしよう。

**注意**  
ファウルのはきは、審判がスコアラーにコールをした後にブザーを鳴らして知らせてください。

## スコアラー

スコアシートに記入と審判への合図

- ・スコアシートの記入は、『スコアシートの書き方』参考に
- ・次のことをブザーを鳴らして審判に知らせる。
  - プレイヤーの5回目のファウル
  - 各クォーターの4回目のチームファウル
  - タイム・アウト(前半・後半・各延長時限に1回ずつ)
  - タイム・アウトのときの交代

タイムアウトは、審判が笛を鳴らして時計を止めたときか、相手チームのフィールドゴールが成功したとき(ボールがシューターの手から離れる前に申し出が必要)に認められる。  
スローイン・フリースローはプレイヤーにボールを持つ前に知らせよう。

## アシスタントスコアラー

個人、チームのファウルの回数表示とポジションアローの担当

スコアラーに協力する。(何番が得点を決めたのかを伝える)  
スコアラーから連絡を受けて、個人ファウルの回数・チームファウルの回数を表示する。

ポジションアローの向きを変える。

- ・ゲームを開始するジャンプボールのときは、ボールを保持したチームの相手チームが攻める方向に向ける。
- ・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。
- ・スローインするプレイヤー・ヴァイオレイションをしたときや、スローインのボールがコート内のプレイヤーに触れずにコートの外へ出たとき(ゴールにはさまったときやのったりしたとき)も向きを変える。

スローインのボールがコート内のプレイヤーに触れる前にファウルがあったときは向きを変えない。

## タイマー

ゲームクロックを動かす、止める。タイムアウトのときのストップウォッチの操作

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分の時間をはかり、それぞれの終りにブザーを鳴らす。  
(延長のときは、インターバル2分・競技時間3分)  
タイムアウトの時間をストップウォッチお使って1分はかる。

得点版のタイムめくり  
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

スコアラーがブザーを鳴らして、審判がタイムアウトの合図をしてから、タイムアウトをはかり始めること。

- 1) ゲームクロックを動かすとき (動かす前には必ず手を上げて、ボールに触れたら手を下す。)  
 ・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  
 ・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
- 2) ゲームクロックを止めるとき  
 ・各時限が終わったとき  
 ・審判が笛を鳴らしたとき(ファウル・ヴァイオレイション・ヘルドボール・ゲームを中断したとき)  
 ・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

**注意**  
シュートがバックボードだけに当たったときは戻さない。相手チームがボールをカットしただけでは戻さない。シュート後のリバウンドのときはどちらかのチームが保持するまでは動かさない。

## 30秒オペレーター

30秒計の操作

- ・ボールを保持しているチームが30秒以内にショットをしなかったときにはブザーを鳴らす。
- ・どちらかのチームがボールを保持するか、直接ドリブルをしたときにはかる。

30秒計をはかり始めるとき

ジャンプボールのあとは・・・どちらかのチームがコート内でボールを保持(直接ドリブルを)したとき  
スローイン後は・・・コート内のプレイヤーがボールを保持(直接ドリブルを)したとき。

30秒のおわり

ボールがシューターの手から離れバスケットに入るか触れたとき。

審判が笛をならしたとき(ファウル・ヴァイオレイション・ヘルドボール・ゲームを中断したとき)