

スコアシートの記入方法

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

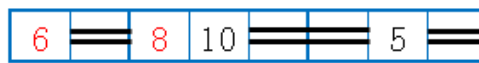
チームファウル

- ・プレーヤーにファウルが記録されるたびに数字を×で消す。
- ・コーチに記録されるファウルはチームファウルに含まない。

チームA: Team A		東西クラブ											
タイムアウト Time outs		6			8	10					5		
チームファウル Team Fouls		1P	×		4	2P	×		×		4	×	
選手氏名 Name of Players		No.	Pl·in	ファウル Fouls									
1	青木 浩	5	×	P ₂									
2	井上 太郎	8	×	P	P	P ₂							
3	上田 新三郎	9	×	P _c									
4	榎 肇	12	×										
5	奥 二郎	18	×	P	P ₁								
6	角 真之介 (CAP)	22	×	P ₂	P	T ₁							
7	木之下 薫	24											
8	久米島 三郎	25	×	P	P	P ₂							
9	今朝田 竜之介	33											
10	近藤 一郎	42	×	P	P ₁	P ₂	U ₂	P					
11	佐藤 二郎	88											
12	嶋田 三郎	99	×	U ₂	P	U ₂	GD						
13													
14													
15													
16													
17													
18													
コーチ Coach:		山口 馬 助		サイン: Signature		B ₁		C ₁					
A. コーチ A.Coach:		広 島 秀 人		山 口									

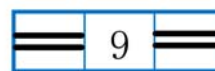
タイムアウトの記録

- ・各ピリオドの経過時間(分単位)で記録する
[10分クォーターの例]
残り4分12秒 → 「6」
残り0分45秒 → 「10」
- ・使わなかった枠は、黒色で二本線を引く。(延長の欄にも引く)



前半(1P・2P) 後半(3P・4P) 延長(各1回)

- ・第4ピリオドの最後の2分までに、後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、後半の最初の枠に2本の横線を引く。



後半(3P・4P)

ゲーム出場の記録 (Pl·inの欄)

- ・ゲームの最初に出場するプレーヤーは、コーチの書いた×(黒(又は青)色)に○(赤色)をつける。
- ・途中から出場したプレーヤーは、そのピリオドで使用する色で×を書く。

ファウルの記録

- ・ファウルの種類を表す文字を記入する。
- ・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」を書き添える)。
- ・第2ピリオドとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に黒(又は青)色で太線を引く。
- ・ゲームの終わりに使用しなかった枠に黒(又は青)色で横線を引く。

〔主なファウルの種類を表す文字〕

プレーヤーのファウル (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
- GD ... 失格・退場 (合計2個目のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウルによるもの)
(GD=Game Disqualification ゲーム・ディスqualification)

コーチのファウル (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

※ディスqualificationファウル、ファイティングの記録方法は、「競技規則」参照のこと

審判のシグナル

テクニカル ファウル	アンスポーツ マンライク ファウル
	
両手でTを示す	手首を握って頭上上げる

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

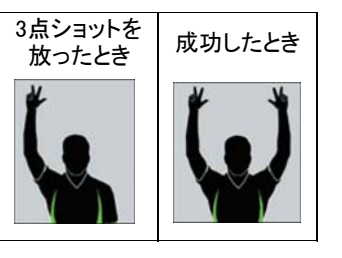
フリースロー
 得点合計の数字を●で消し、得点したプレイヤーの番号を記入する

※ 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 (延長の終了)
 得点合計の数字を○で囲み、下に1本の太線を引く。

ゲーム終了時にAスコアラー、タイマー、SCオペレーター、スコアラーがサインをする (スコアラーは最後にサイン)

ランニング・スコア				RUNNING SCORE			
A	B	A	B	A	B	A	B
1 ● 6	12 41 ● 5	81 81 10	121 121				
5 / 2 2	42 42	13 82 82	122 122				
3 3 9	4 43 43	83 83 10	123 123				
8 / 4 4	44 44 (4)	9 84 84	124 124				
5 5 4	12 45 45	4 ● 85	125 125				
9 / 6 6	46 46 5	10 ● ● (14)					
7 7 5	7 47 47	87 87					
4 / 8 8	48 48						
13 10 10	4 90 50 12	7 90 90					
11 11 4	4 ● 51	7 ● 91 (14)					
9 12 ● 4	52 52 9	13 ● ● 4					
13 13	9 53 53	13 ● ● 4					
14 14 10	54 54	94 ● 4	134 134				
(12) 15 15	12 55 55 (4)	4 ● 95	135 135				
16 16 10	56 56	96 96	136 136				
13 17 17	12 57 57 10	97 97	137 137				
18 18 5	58 ● 7	98 98	138 138				
8 19 19	12 59 ● 15	99 99	139 139				
20 20	60 60	100 100	140 140				
13 21 21 (6)	12 61 (6) 4	101 101	141 141				
22 22	62 62	102 102	142 142				
6 23 23 4	7 63 63 7	103 103	143 143				
6 ● 24	7 ● 64	104 104	144 144				
25 25 9	65 65 4	105 105	145 145				
7 26 26	11 66 66	106 106	146 146				
27 27 7	11 ● 67	107 107	147 147				
4 28 28	68 68 (6)	108 108	148 148				
29 29 4	9 69 ● 6	109 109	149 149				
4 30 30	70 70	110 110	150 150				
31 31 4	13 71 71 10	111 111	151 151				
8 32 32	72 72	112 112	152 152				
33 33 6	8 73 73	113 113	153 153				
12 34 ● 15	74 74 (14)	114 114	154 154				
35 ● 15	8 75 75	115 115	155 155				
7 36 36	76 76	116 116	156 156				
6 ● 37 5	77 77 (4)						
38 38	(9) 78 ● 4						
4 39 39 4	79 ● 8						
40 ● 5	12 80 80						





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。

延長は何回行っても得点を合計して記入する。(行わなかったときは"/"を記入する)

スコアラー: Scorer	山口 一郎	スコア Score	第1ピリオド Period 1	A	16	B
A. スコアラー: A.Scorer	広島 花子		第2ピリオド Period 2	A	20	B
タイマー: Timer	島根 二郎		第3ピリオド Period 3	A	20	B
ショット・クロック・オペレーター: S.C.Operator	福岡 裕美		第4ピリオド Period 4	A	21	B
主 審: Referee			延長 Extra Period	A	17	B
第1副審: Umpire 1		最終スコア Final Score	A	95	B	94
第2副審: Umpire 2		勝者チーム Name of winning Team	東西クラブ			

延長を行わなかったときの記入方法 → 延長 Extra Period A / - / B

スコアラーの合図 (タイムアウト、交代)

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
審判が笛を鳴らしたとき ・ファウル ・バイオレーション ・ジャンプボールシチュエーション ・プレー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限の最後の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〕 ・ブザーを3秒程度鳴らす。 ・右の合図 (ジェスチャー) を示す (立ち上がる必要はない)	両手で (片手は指で) T型を示す 	胸の前で両腕を交差させる 

※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〕

- 合図は、審判がバイオレーションやファウルの伝達の後すみやかに行う。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ーヤーにボールを与えたとき
- フィールドゴールやフリースローの後の合図は、すみやかに行う。(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ー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

- ゲーム開始時のジャンプボールのあと、どちらかのチームのプレーヤーがコート内でボールを持つかドリブルを始めたら、すみやかに相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。
- 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の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。
- 第2ピリオド以降 (延長時限を含む) は、オルタネイティングポゼッションのスローインで始まるので、インターバルとハーフタイムの間も矢印は表示しておく。第2ピリオド終了時はすみやかに矢印の向きを変える。



ゲームクロックの操作

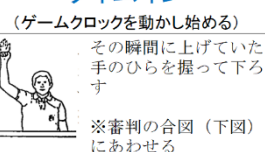
計測スタート

- 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
- 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ーヤーが触れたとき (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)
- スローインされたボールにコート内のプレーヤーが触れたとき

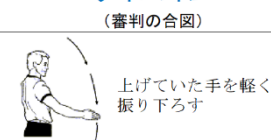
計測ストップ

- 審判が笛を鳴らしたとき
- 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
- 第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間にフィールドゴールが成功したとき

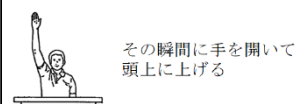
タイムイン



タイムイン



ゲームクロックを止める合図



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、50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。

※この資料は <http://yamaguchibasketball.com/> からダウンロードできます

ショットクロックの操作

各ピリオド、延長時限開始のとき

- ・ショットクロックは24秒を表示し、ストップの状態にしておく。
- ・第1ピリオド開始時は、ジャンプ・ボールの後、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に動かし始める。
- ・第2～第4ピリオドと延長時限の開始時は、スローインされたボールがコート内のプレーヤー（味方でも相手でも）に触れたときに動かし始める。

ボールのコントロール

チームコントロールは、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはライブのボールが与えられたときに始まる。

審判の笛でゲームが止まった後スローインとなるとき

- ・ショットクロックは、審判が笛を鳴らした瞬間に止める。
- ・相手チームのスローインとなる場合は、24秒にリセットする。
- ・同じチームのスローインとなる場合は、下表に従って処置する。

笛の要因	その後の処置	
<ul style="list-style-type: none"> ● アウトオブバウンズ ● 味方チームの負傷者の保護など、味方チームに原因がある理由による中断 ● ジャンプボールシチュエーション ● ダブルファウル 	残りの時間を継続してはかる	
<ul style="list-style-type: none"> ● 相手チームのファウルやバイオレーション（アウトオブバウンズを除く） ● 相手チームの負傷者の保護など、相手チームに原因がある理由による中断 ● どちらのチームにも関係のない理由による中断（ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合を含む） 	バックコートからのスローインの場合	24秒にリセット
	フロントコートからのスローインで残りが14秒以上の場合	残りの時間を継続してはかる
	フロントコートからのスローインで残りが13秒以下の場合	14秒にリセット
[注意] (1) スローインラインのアウトからスローインする場合も、上表の原則に従って処置する。ただし、相手チームに得点された後や、ファウルなどによって新たにボールの保持を得た後のタイムアウト後の場合は、24秒にリセットする。 (2) アンスポ等の後にセンターラインのアウトからのスローインでゲームが再開されるときは24秒にリセットする。		

- ・ショットクロックは、24秒から計り始めるときは「表示なし」の状態にしておく。24秒未満から継続または14秒から計り始めるときは、その残り秒数を表示しておく。
- ・スローインされたボールがコート内のプレーヤー（味方でも相手でも）に触れたときに動かし始める。

フリー・スローのとき

- ・ショットクロックは「表示なし」の状態にしておく。
- ・最後のフリースローのボールがリングに触れた後、
 攻撃側チームがボールをコントロールしたときは14秒にリセットし、動かし始める。
 防御側チームがボールをコントロールしたときは24秒にリセットし、動かし始める。

ゲームクロックが動いている間にボールがリングに触れたとき ※パスのボールが触れた場合も含む

- ・ボールがリングに触れた瞬間に「表示なし」にする（リセットボタンを押し続けて非表示状態にする）。
- ・リングに触れたあと、
 攻撃側チームがボールをコントロールしたときは14秒にリセットし、動かし始める。
 防御側チームがボールをコントロールしたときは24秒にリセットし、動かし始める。

ターンオーバーなどが発生したとき

- ・ターンオーバーや、ショットされてリングに触れなかったボールを防御側プレーヤーがつかんだ場合など、ゲームクロックが動いているときにあらたなチームのボール・コントロールが始まったら、直ちにリセットし、あらためて24秒をはかり始める。