

スコアシートの記録方法(その1)

第1Q・第3Qは赤色で、第2Q・第4Q・OTは黒(又は青)色で記録する。

※「Q」… クォーター 「OT」… オーバータイム(延長)

チームA: Team A		東西スターズ	
タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls	
6	クォーター Quarter ①	4	②
8	クォーター Quarter ③	4	④
5	オーバータイム Overtimes		

No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player no.	ファウル Fouls	
1	1	2	3	青木 春男	00	X P ₂
2	2	3	4	井上 仁史	1	X P P P ₂
3	3	4	5	上田 不二雄	2	X P ₂
4	4	5	6	榎田 平治	5	X
5	5	6	7	小野原 誉 (GAP)	8	X P P ₁
6	6	7	8	角村 波平	9	X P ₂ P T ₁
7	7	8	9	木之下 忍	12	
8	8	9	0	久保田 沼生	18	X P P P ₂
9	9	0	1	源田 稔次	22	
10	0	1	2	小山田 野里彦	23	X P P ₁ P ₂ U ₂ P
11	1	2	3	佐藤 寛	34	
12	2	3	4	嶋 金太	91	X U ₂ P U ₂ GD
13						
14						
15						
16						
17						
18						
コーチ	0	0	1	山口 馬助	山口	B ₁ C ₁
A. コーチ	0	0	2	島根 玉子		

タイムアウトの記録

・各Q、OTの経過時間(分単位)で記録する

[例] (10分Q) 残り4分32秒 → 「6」

(10分Q) 残り0分45秒 → 「10」

(5分OT) 残り0分23秒 → 「5」

・使わなかった枠は、黒(または青)色で二本線を引く。(延長の欄にも引く)

6 ←前半(第1・2Q)

8 10 ←後半(第3・4Q)

5 ←延長(OT)

・第4Q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。

9 ←後半(第3・4Q)

チームファウルの記録

・プレーヤーのファウルのたびに数字を×で消す。

・コーチのファウルはチームファウルに含まない。

①

X	X	X	X	4
---	---	---	---	---

 ②

X	X	X	X	X
---	---	---	---	---

③

X	X	X	X	X
---	---	---	---	---

 ④

X	X	X	X	4
---	---	---	---	---

ゲーム出場の記録 (Player・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Q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2Q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 ゲームディスクォリフィケーション)

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振る舞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

※上記以外の記録方法は、「7. ファウルの記録の仕方 (特別な場合)」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	手首を握って頭上に上げる

※ この資料は(一社)山口県バスケットボール協会サイト (<http://yamaguchibasketball.com/>) からダウンロードできます。

スコアシートの記録方法(その2)

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

色の使い分け方
 第1Q 赤色
 第2Q 黒(又は青色)
 第3Q 赤色
 第4Q・OT ... 黒(又は青色)

各Q、OT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
 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。

ランニング・スコア		ランニング・スコア		ランニング・スコア	
A	B	A	B	A	B
1	● 6	12	● 5	8	8
5	2	42	42	23	8
3	3	00	43	83	84
8	4	44	44	9	84
5	8	12	45	5	● 85
9	6	46	46	18	● 86
7	7	8	47	14	87
00	8	48	48	8	88
9	9	9	49	8	89
23	10	00	● 50	8	90
11	11	00	● 51	8	● 91
9	12	52	52	23	● 91
13	13	9	53	23	● 94
14	14	54	54	94	● 94
12	15	12	55	00	95
16	16	56	56	96	96
23	17	12	57	97	97
18	18	58	● 7	98	98
8	19	12	59	99	99
20	20	60	60	100	100
23	21	12	61	101	101
22	22	62	62	102	102
91	23	8	63	103	103
91	● 24	8	● 64	104	104
25	25	65	65	105	105
8	26	22	66	106	106
27	27	22	● 67	107	107

※ 左利きのスコアラーは、フィールドゴールの得点を消す斜線に \ を用いてもよい。



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)

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	岩国 愛子
A. スコアラー A.Scorer	柳井 和美
タイマー Timer	防府 佐和子
ショットクロックオペレーター S.C.Operator	宇部 民江
クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎
1stアンパイア 1st Umpire	大阪 二郎
2ndアンパイア 2nd Umpire	愛知 三郎

スコア Score	A	7	B	11
第1クォーター Quarter 1	A	14	B	18
第3クォーター Quarter 3	A	13	B	19
第4クォーター Quarter 4	A	19	B	6
オーバータイム Overtimes	A	/	B	/
最終スコア Final Score	A	53	B	54
勝者チーム Name of Winning Team	南北ファイターズ			
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:05			

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
審判が笛でゲームを止めたとき	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4QとOTの最後の2分間は得点されたチーム〕
フリースローに続くスローインの前	両チーム	両チーム
【合図】 ※ 立ち上がり座ったまま行う ・ブザーを3秒程度鳴らす。 ・シグナル(右図)を示す。	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 

合図は、審判の笛のあと又はゴールのあとに速やかに(ファウルときは審判のレポートのあとに)行う。合図ができるのは、以下の時機までである(遅れたら、次の機会まで合図を控える)

- ◎フリースロー前の場合・・・審判が1投目のボールをシューターに与えるまで
- ◎スローインの場合・・・審判がスローインするプレイヤーにボールを与えるまで
- ◎ゴール後の場合・・・得点されたチームのプレイヤーがスローインのボールを手にする前まで



ポゼッションアロー(矢印)の操作

- ①ジャンプボールのあと、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ら、すみやかにそのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。
- ②そのあとは、ジャンプボールシチュエーションになり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。
- ③第2Q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

以下の表に従って、ゲームクロックを操作する。

計測スタート(タイムイン)のタイミング ①ジャンプボール・・・ジャンパーがボールをタップしたとき ②最後のフリースロー・・・リングに当たったボールにプレイヤーが触れたとき ③スローイン・・・コート内のプレイヤーがボールに触れたとき	 <p>その瞬間に上げていた手のひらを握る。(そのあと手を下ろす)</p>
計測ストップのタイミング ①審判が笛を鳴らしたとき ②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 ③第4QとOTの最後の2分間にフィールドゴールが成功したとき	 <p>その瞬間に手を開いて頭上に上げる</p>

※ ショットクロックのブザーが鳴っても、プレー続行の場合があるので、ショットクロックのブザーだけでゲームクロックを止めてはならない。

タイムアウトの計測・合図

審判がタイムアウトを宣したのちに、タイムアウト用のストップウォッチで1分をはかり始める。50秒経過、60秒経過の2回にわたり、ブザーを鳴らす。

ショットクロックの操作

A 各時限の開始のとき

- ・24秒を表示し、ストップの状態にしておく。
- ・第1Qは、ジャンプボール後、どちらかのチームのボールコントロールが始まったときに動かし始める。
- ・第2Q以降は、スローインされたボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたときに動かし始める。

B 審判の笛で止めたあと、相手チームのスローインで再開するとき

- ・スローインの位置がバックコートなら24秒にリセット（「表示なし」）、フロントコートなら14秒にリセット（14秒を表示）する。（アンスポ等のあとのスローインラインからのスローインの場合も含む）
- ・ボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたときに動かし始める。

C 審判の笛で止めたあと、同じチームのスローインで再開するとき

- ・下表に従って準備を行い、ボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたときに動かし始める。

笛の要因	そのあとの処置	
<ul style="list-style-type: none"> ● アウトオブバウンズ ● 自チームの負傷者の保護など、自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 ● 自チームのテクニカルファウル 	<p>残りの時間を継続してはかる（残り秒数を表示）</p> <p>（ジャンプボールシチュエーションのうち、ボールがリングに挟まった場合は14秒にリセット）</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● 相手チームのファウル（テクニカルファウルを含む）やバイオレーション（「故意に足でボールを止める」など） ● 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（「表示なし」にする）
	フロントコートからのスローイン（残り 14秒以上 ）の場合	残りの時間を継続 してはかる（残り秒数を表示）
	フロントコートからのスローイン（残り 13秒以下 ）の場合	14秒 にリセット（14秒を表示）

D ボールがリングに触れたとき・挟まったとき（ゲームクロックが動いている間）

- ・ボールがリングに触れた瞬間に止めてリセットし「表示なし」にする。（パスのボールも含む）
- ・ボールがリングに触れたあと、あらたなボールコントロールが始まったとき、攻撃側チームなら14秒に、防御側チームなら24秒にリセットして動かし始める。
- ・ボールがリングに挟まったときは、オルタネイティングポゼッションが攻撃側チームなら14秒にリセットし（14秒を表示）、防御側チームなら24秒にリセットし（「表示なし」）、スローインで再開する。

E ボールが正当にバスケットに入ったとき

- ・24秒にリセットし、「表示なし」にする。
- ・エンドからのスローインされたボールにプレーヤーが触れたときに動かし始める。

F ゲームクロックが動いている間にあらたなボールコントロールが始まったとき

- ・速やかに24秒にリセットして、動かし始める。

G フリースローのとき

- ・リセットし「表示なし」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あと、あらたなボールコントロールが始まったとき、攻撃側チームなら14秒に、防御側チームなら24秒にリセットして動かし始める。
- ・最後のフリースローが成功したときは、24秒にリセットし、エンドからのスローイン後に動かし始める。
- ・フリースローの成否にかかわらずスローインから再開される場合（アンスポやテクニカルファウルのときなど）は、**B**または**C**に従う。

H 第4Q、OTの残り2:00以下のタイムアウト後のスローインのとき

- ・フロントコートからのスローインを選んだ場合、残り14秒以上なら、14秒にリセット（14秒を表示）し、残り13秒以下なら、残りの時間を継続してはかる（残り秒数を表示）。
- ・バックコートからのスローインを選んだ場合は、**B**または**C**に従い、24秒リセットまたは継続してはかる。