

延長時間が何回おこなわれても、延長の合計点をまとめて書く	試合名 宇部市ミニバスケットボール交歓会	会場 西部体育館	2007年 7月 21日(13:00)	No.1
タイムアウトを要求した場合は「×」を記入 「-」を記入	東西クラブ 10 --- 10 8 --- 15 14 --- 8 7 --- 9 延長	南北クラブ 42 合計	山口 太郎 柳井 智子 副審 宇部 一郎 スコアラー 岩国 花子	A:スコアラー B:主審 C:タイマー D:30秒オペレーター
組み合わせの左側又は若番号のチームを「A」に記入するユニホームの色の記入も行う	チーム (白) 東西クラブ	チーム (青) 南北クラブ	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	チームファウル
出場するプレイヤーは、をつける クォーターの途中出場は、をつける	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル
プレイヤーのファウルごとに記入 ①ファウルの種類 P...パーソナル・ファウル T...テクニカル・ファウル U...アンフェア・フットワーク・ファウル ②フリースローの場合は「P」という風に記入 ③ファウルの種類の右下に小さくファウルのあったクォーターを記入	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル
試合開始までにサインをもら	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル
チームファウルはプレイヤーがファウルをするたびに数字を×で消していく (ゲーム終了後に残った数字は線で消さない)	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル
コーチのファウルはチームファウルにならない	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル
コーチのテクニカルファウルは、「T」を記入する	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル	選手氏名 No. 出場時間 ファウル

試合終了後にTOをした人にサインをもらう(フルホーム記入)
(スコアラーが最後に書き、その後審判がサインする)
サインは→の順に記入する

フリースローの場合、得点の数字を●で消し、得点したプレイヤーの番号を記入する
※不成功の場合は、記入しない
ただし、2本とも入った場合は、2本目の部分に番号を記入
1本の場合は、1本目の部分に

フィールド・ゴールの場合は、得点の数字をななめ線(/)で消し、得点したプレイヤーの番号を記入
最終得点の数字を○でかみ、下に2本線を引く
その下の使わなかったところにななめ線(/)を引く
(線は左上から右下に引くこと)

クォーター終了時には、得点合計の数字を○でかみ、下に1本線を引く
誤って自チームのバスケットにゴールした場合は、得点の数字をななめ線(/)で消し、となりの順に(▲)を記入

アシスタント・スコアラーの役割

★スコアラーに協力する

[次のことを知らせる]

- 個人ファウルの数(1~5)表示板を審判および選手、ベンチにも見えるように出す
- チームファウルの数(1~4)標識で示す
- ※個人ファウルの数を先に表示した後チームファウルを示す

ランニングスコアの記入は不要です。

タイマーの役割

★ゲームの前半と後半の**開始3分前と1分前**を、合図器具をならして審判と周囲に知らせます。

★ゲームクロックを操作して、競技時間・クォータータイム・ハーフタイム・タイムアウトの時間をはかり、それぞれの終了を合図器具を鳴らして審判と周囲に伝えます。

《ゲームクロックを動かし始める時》

- 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
- フリースローが不成功でゲームが続けられる場合、ボールがコート内のプレイヤーにふれたとき
- スローインの場合、ボールがコート内のプレイヤーにふれたとき

《ゲームクロックを止める時》

- 各クォーターが終わったとき
- 審判が次の合図をしたとき
 - ファウル
 - ヴァイオレイション
 - ヘルド・ボール
- あらかじめチャージドタイムアウトを請求しているチームの相手が得点を決めたとき

※30秒の合図がなったときも、審判が笛を吹かない場合はタイマーを勝手に止めないようにしよう!

《タイムアウトの計測》

- タイムアウトを審判が宣言してから50秒が経過したとき、タイマーは合図器具をならして審判に知らせます。審判は、笛を鳴らして、選手をコートにもどるようにながします。両チームの選手は、この合図があるまでは、ベンチ付近にいなければなりません。

スコアラーの役割

★スコアシートの記入および審判への合図をする

[スコアシートの記入]

上記のスコアシートの書き方を見ながら記入してくださいね

[審判への合図]

次のことを(ブザーなどで)合図して審判に知らせる

- プレイヤーの5回目のファウル
- 1チームの各クォーター4回目のプレイヤーファウル
- タイムアウト
- タイムアウトのときの交代

タイムアウト

交代

→ (交代の合図は、交差した手は「グー」ではなく「パー」です。)

[ポゼション・アローの表示]

第1ピリオドを始めるジャンプボールで、ジャンパーにタップされたボールを一方のチームがコントロールした時は、その相手チームが攻撃する方向を標識の矢印(ポゼション・アロー)で示す。その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが宣せられたあとスローインでゲームが再開されるたびに、スローインが終わったらポゼション・アローを逆の方向に向け直します。

★本来はスコアラーの仕事ですが、アシスタント・スコアラーが協力して担当してもいいですよ。

テーブル・オフィシャルズの席順

(会場によっては、タイマー、30秒オペレーターが並んで座らないこともあります)

アシスタント スコアラー タイマー 30秒

30秒オペレーターの役割

★30秒ルール用の装置を使って秒数をはかり、ボールを保持しているチームが30秒以内にシュートをしなかったときには合図をします。

《30秒タイマーのスタート》

- どちらかのチームがコート内でボールを保持したときから

《30秒タイマーの終了(30秒をリセットする)》

- ボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るか、リングにふれたとき
- 相手チームがボールを保持したとき(ボールを持つかドリブルをした場合)
- 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
- 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
- その他審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたとき

《30秒が継続される時(30秒をリセットしない)》

※それまでボールを保持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、30秒を止めるがリセットしない

- ボールがアウト・オブ・バウンズとなったとき
- ボールを保持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
- ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき
- ダブルファウルが宣せられたとき