

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	チームA 東西クラブ 合計 49	チームB 南北クラブ 合計 42	主審 山口 太郎 副審 宇部 一郎 スコアラー 岩国 花子	アシスタント・スコアラー 柳井 智子 タイマー 光 陽子 30秒オペレーター 下松 久美子
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	ランニングスコア	
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	チームファウル	チームファウル
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	1 徳山 誠 4 2 新南陽 大輔 5 3 防府 健太郎 6 4 小野田 剛 7 5 美柳 亮 8 6 下関 学 9 7 長門 健一 10 8 萩 大介 11 9 西岐波 直樹 12 10 西岐波 洋平 13 11 常盤 悠真 14 12 恩田 陽翔 15 13 岬 連 16 14 見野 大翔 17 15 神原 湊 18 コーチ 葦芝 大和	1 上宇部 颯太 4 2 川上 陽向 5 3 小羽山 翔 6 4 新川 蒼空 7 5 船井 士輝 8	10 20 30 40 50	10 20 30 40 50
試合開始までにサインをもら	コート	コート	コート	コート
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)	コート	コート	コート	コート
コーチのファウルはチームファウルにならない	コート	コート	コート	コート
コーチのテクニカルファウルは、「T」を記入する	コート	コート	コート	コート

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
残った自分の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めます。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。)

[ポーズ・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(ポーズ・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ーズ・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