

スコアシートの記入方法

2011年9月 明石市バスケットボール協会

第1ピリオドと第3ピリオドは赤色のボールペンで、第2ピリオドと第4ピリオド、延長は黒色のボールペンで記録する。また、チームAには淡色(白色)のユニホーム、チームBには濃色のユニフォームのチームを記入する。(現在は協会にてメンバー表を各チームより預かり貼り付けています)

ゲーム出場の記録

スターターの5人は、×(黒色)に赤色で○をつける。
途中出場した選手は×だけを書く。(各ピリオド指定の色で)

タイムアウトの記録

6	3	9	2
---	---	---	---

前半2回 後半3回 第1 第2
(1P・2P) (3P・4P) 延長 延長
使った時は経過時間(分)を書く。(各Pの色で)
(例) 残り4分37秒→「6」
残り28秒→「10」

チームA:		タイム・アウト		Time out	
team MORIGUCHI	6	3	9	2	
選手氏名	Name of Player	NO.	P	in	Faults
1	深江 孝史	4			
2	渡辺 恒夫(CAP)	5	×	P1	P P2
3	奥田 博昭	6			
4	野田 正行	7	×	P2 P1	
5	中村 寛治	8	×	P1	
6	安倍 晋太郎	9	×	P	
7	石原 慎平	10	×	P1 P P2	
8	渡 徹哉	11			
9	井出 優太	12	×	P U2	P P1 P
10	松下 晃彦	13	×	P P2	
11	御手洗 正人	14			
12	三木谷 博之	15	×	P	
13	尾崎 昌也	16	×	U2 P3	U2 D D
14	和泉 順次	17	×	P2	
15					
コーチ: Coach	岡田 博光	サイン: Signature		C2	B2
Aコーチ: A.Coach	原島 俊一		岡田		

チームファウル

Team	Faults
1P	2P
ピリオド	ピリオド
1	×
2	×
3	×
4	×

チームファウルの記録

プレイヤーにファウルが記録されるたびに数字を×で消していく。(使わなかった欄は空けておく)

※コーチに記録されるファウルは、チームファウルとして数えない。

個人ファウルの記録

- ①ファウルの種類を表す文字を記入。
- ②フリースローが含まれる場合はその数字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)
- ③第1・2・3ピリオドの終了時に使用した枠を各ピリオドに使用した色で囲む。
- ④ゲームの終りに黒で横線を引く。

※2回目のアンスポーツマンライクファウルが記録された場合は、そのプレイヤーは退場となるので残りの全ての枠に「D」と記入する。

・フィールドゴール2点
得点合計の数字を斜線(/)で消し、得点した選手の番号を記入

・フィールドゴール3点
得点合計の数字を斜線(/)で消し、得点した選手の番号を記入し、○で囲む

・各ピリオドの終了時
得点合計の数字を○で囲み、その下に太線を引く。

ランニングスコア

	A	B
1	1	6
2	2	2
3	3	9
4	4	4
5	5	10
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20

・色の使い分け
第1ピリオド 赤
第2ピリオド 黒
第3ピリオド 赤
第4ピリオド+延長 黒

・フリースロー1点
得点合計の数字を●で塗りつぶし、得点し

・ファウルの種類
<プレイヤー>
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
D...ディスクォリファイング・ファウル
F...ファイティング
<コーチ>
C...コーチ自信のテクニカルファウル
B...アシスタント・チーム関係者のテクニカルファウル

・試合終了
最終の得点合計の数字を○で囲み下に太い2本線を引く。その下の使わなかった欄は黒の斜線(/)を引く。



テーブル・オフィシャルズ

2011年9月 明石市バスケットボール協会


24秒計の操作

(注意) 必ず保持・コントロールを確認してからスタート・リセットをする事
ただし、スローイン時はコート内の選手に触れたらスタートを押す


1. 24秒計測器のスタート・ボタンを押すタイミング

- ①最初はどこかのチームがコート内でボールをコントロール(保持)したとき。(触れるだけではダメ・カットボールなど)
②バイオレーションなどでスローインで始まる時はコート内の選手に触れたときにスタートを押す。

2. 24秒計測器のストップ・ボタンを押すタイミング



- ①シュートが成功した時 ②ボールがリングに触れた時
③審判が笛を吹いた時(攻撃が相手側になる時・フリースロー時)  リセットして次にゲームがスタートするまで表示しない。

3. 24秒計測器をストップした後の処置A(バックコートからスローインの時) リセット後スタート

- ①相手チームにボール・コントロールがかわった時 ②ジャンプボールで攻撃がかわる時
③相手ファウル時 ④キックボール時 ⑤どちらにも関係ない中断
⑥防御側の負傷者治療の為に中断後開始時 ⑦24秒を間違えてリセットした時  リセット・スタートボタンを押す。
新たに24秒を測る。

4. 24秒計測器をストップした後の処置B(フロントコートの時)

継続スタートか14秒に戻す

- ①防御側がボールをアウトした時 ②ダブルファウルで攻撃側がスローインの時
③ジャンプボールで攻撃側が続いてスローインするとき(リングにボールが挟まった時も)  残り時間を続けて計る
④攻撃側チームの負傷者の保護・攻撃側の理由によるゲームの中断後開始時
⑤防御側のファウル・ヴァイオレーション(キックボール) ⑥両チームに関係のない中断
⑦攻撃側チームの負傷者の保護・攻撃側の理由によるゲームの中断後開始時  フロントコートでスローイン時に残り14秒以上の時は継続13秒以下の時は14秒に戻す

ゲーム・クロックの操作

1. ゲーム計測器のスタート・ボタンを押すタイミング

- ①ゲーム開始のジャンプボールでボールをタップした時
②スローイン時、どちらかの選手がボールに触れた時
③最後のフリースロー時、リングに当たりどちらかの選手がボールに触れた時

2. ゲーム計測器のストップ・ボタンを押すタイミング

- ①審判が笛を鳴らした時 ②フィールドゴールで得点された方のタイムアウトで審判の笛が鳴った時
③第4ピリオドと延長時の最後の2分間にフィールドゴールが成功した時 ④ボールがコート外に出た時

タイム・アウトの計測

※ファウル等の後、審判のタイムアウトの合図後から計る

- ①タイムアウトの計測は審判が合図をしてから計り始め50秒でブザーを2秒鳴らし、60秒で2秒鳴らす。

タイム・アウトと交代

タイムアウト中やインターバル中、ハーフタイム中の交代は選手がスコアキーパーに伝えるがブザーも合図もしなくてよい

審判が笛を鳴らしてゲームを止めた時	タイム・アウトが取れるチーム	交代ができるチーム
①ファウルの時 ②ヴァイオレーションの時 ③最後のフリースローが成功した時 ④ジャンプボールシチュエーションになった時 ⑤プレイヤーの負傷等による中断の時 ⑥ボールがリングに挟まった時 ⑦審判の特別な処置の時(笛を吹いた時)	両方とも取れる	両方とも交代できる
⑧フィールドゴールの後	得点されたチームのみ取れる	どちらも出来ない 第4ピリオド・延長の最後2分間は得点されたチームは交代できる この後に相手側も出来る

ポジション・アロー(矢印)の表示

- ①ゲーム開始のジャンプボール時及びスローイン時でどちらかのチームがボールを保持・コントロールしたら相手チームに攻撃する方向に矢印を向ける 触れただけでは表示しない
②ジャンプボールでスローインのたびに矢印の向きを逆にする(ボールがコート内の選手に触れた時に逆にする)
③スローインするチームがスローインの規定のヴァイオレーションをした時逆にする
④第2ピリオドが終了した時点で矢印の向きを逆にする(第3ピリオドは攻撃方向が変わる為)

明石市バスケットボール協会作成

<http://over.o.o07.jp/abba/> <http://over.o.o07.jp/abbak/k.htm>

