

スコアシートの記入方法

チームA : 佐賀県クラブ	タイムアウト Time out	5	8	3
選手氏名 Name of Players	No.	PI-in	ファウル Fouls	
1 4番ガード	4	(X)	P	
2 5番フォワード (CAP)	5	(X)	P ₁ P ₂	
3 6番セカンドガード	6	(X)	P P ₂ P	
4 7番センターフォワード	7	(X)	P _C	
5 8番センター	8	(X)	P P ₁ P P ₃	
6 9番控え1番	9	(X)	T ₁	
7 10番控え2番	10	(X)	U ₂	
8 11番控え3番	11	(X)	D ₂	
9 12番控え4番	12	(X)	F F F F F	
10 13番控え5番	13			
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
コーチ: Coach	佐賀コーチ	サイン: Signature	C ₂ B ₂	
A.コーチ: A. Coach	佐賀Aコーチ	(佐賀)		

タイムアウト

前半2回、後半3回、各延長1回
タイムアウトが取れる。
使った時は経過時間(分単位:例
残り時間3'23の場合7と書く)を書く。
使わなかった時は二本線を引く。

5	8	3
---	---	---

チーム・ファウル

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。
コーチに記録されるファウルはチーム・

PI-in欄(ゲーム出場の記録)

スターターの5人はコーチからサインをもら
う時、×を付けておき、ゲーム開始に確認
して×を付ける。後から出場した選手

ファウル欄(ファウルの記録)

ファウルの種類を表す文字を記入
フリースローがある場合にはその数を
右下に書き添える。(フリースローが相殺
される場合にはCを書き添える)
前半終了時に太い線で枠を区切る
ゲームの終わりに使用しなかった枠に



コートに向かって

24秒 オペレー	タイマー	コミッショ ナー	スコアラー	アシスタント・ スコアラー
-------------	------	-------------	-------	------------------

キャプテン(CAP)

コーチからサインをもらう時、ス
ターターの5人中からキャプテンを

ファウルの種類を表す文字・審判ジェスチャー

プレイヤーに記録されるファウル
(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
- D ... ディスクオリファイニング・ファウル
- F ... ファイティング

コーチに記録されるファウル
(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

得点は全て黒色で記入する。
延長は何度行われても得点を1行にまとめて記入する。

9	-	11
11	-	9
22	-	14
31	-	19
0	-	0

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
を横に記入する。

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

記録がすんだら 数字の順にサインをする。
(タイマー、24秒オペレーター、A.スコアラー、**スコアラー**が
最後に記入して、副審、主審の順)

ランニング・スコア RUNNING SCORE

A		B		A		B		A		B	
26	24	4		51	51	4		76	76		
5	2			52	52			77	77		
3				53	53	9		78	78		
6	4	4		54	54	9		79	79		
5	5			55	55			80	80		
6	6			56	56			81	81		
4	8	8		57	57			82	82		
8	8			58	58			83	83		
4	8	5		59	59			84	84		
10	10			60	60	8		85	85		
8	11	6		61	61			86	86		
2	12			62	62	9					
8	13			63	63						
14	14			64	64	11					
8	15	9		65	65						
16	16			66	66	6					
7	17	11		67	67						
18	18	11		68	68						
4	20	7		69	69	4					
21	21			70	70						
5	22	9		71	71						
				72	72	7		97	97		
				73	73			98	98		
				74	74			99	99		
				75	75			100	100		

フリースロー
得点合計の数字を
で消し、得点した
選手の番号を横に記
入する。

試合終了
最終の得点合計
の数字を で囲
み、下に2本の太
線を引く。その下
の未使用の欄に
は黒色で斜線を
引く(左上から右

ピリオドの終了
得点合計の数字を
で囲み、下に1本

テーブル

色の使い分け
第1、第3ピリオドは黒

テーブル・オフィシャルズの主な仕事

タイムキーパー(ゲーム・クロックの操作)

タイムインは、

- 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。
- 得点の後、およびアウトからスロー・インされたボールにコート内のプレイヤーが触れたとき。
- 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イヤーが触れたとき。

タイムアウトは、(チャージド・タイム・アウトとは違う)

- 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。
 - ゴールの前に請求があれば、ゴールされた瞬間に止める。
 - ゴールの後プレイヤーがスロー・インのボールを手にする前に請求があればその瞬間にとめる。
 - プレイヤーがスロー・インのボールを手にした後に請求があったときは、時計を止めない。
- 第4ピリオドと各延長時間の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功したとき。

24秒オペレーター(ショット・クロックの操作)

スタートは、

- 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のち、どちらかのチームがボールをコントロールしたとき。
- どちらかのチームのプレイヤーがコート内でボールをコントロールしたとき。

ストップは、

- ショットが成功又はショットのボールがリングに触れたとき。(パスのボールは継続)
- 相手チームにボールコントロールが移動したとき。
- 審判が笛を鳴らしたとき。

ストップした要因	次の処置
・ファウル ・ジャンプ・ボール・シチュエーション(審判の合図を確認) 但しボールをコントロールするチームが同じ場合は継続する。 ・キックボールのヴァイオレイション(審判の合図を確認)	リセット (新たに24秒を計る)
・防御側チームがボールをアウトにしたとき ・ダブルファウルで引き続き攻撃側にボールが与えられるとき ・攻撃側チームの負傷者を保護するためのゲーム中断	継続 (残り時間を計る)
・どちらのチームにも関係のない理由によるゲーム中断(審判の合図を確認)	原則としてリセット

ポジションの表示(スコアキーパーが行う)

- 第1ピリオドを始めるジャンプボールのとき、どちらかのチームがボールをコントロールしたら、そのチームの相手チームの攻撃する方向をアローで示す。
- その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションごとに交互に表示を逆にする。
スローインの終了は、ボールがコート内のプレイヤーに触れるか、スロー・イン時にヴァイオレイションを宣せられるかである。(アローを逆向きに変える)
- 第2、第4ピリオドは、第1、第3ピリオド終了時のアローの示す方に攻撃するチームから再開される。**注意：第3ピリオドは攻撃するバスケットが変わるので第2ピリオド終了時、**



24秒オペレーターの役割について

ボールのコントロールの確認 ボールに触れただけではコントロールしたことにはならない。次のケースはゲーム・クロックが動いている間にコントロールの開始や移動が起こるので特に注意する。

- ・**ジャンプ・ボールの後や、リバウンド争いの状態のとき** どちらも、新たに24秒をはかるケースだが、プレイヤーがボールに触れた瞬間にはコントロールが始まらないことが多い。計測開始は、どちらかのチームがボールをコントロールしたことを確認して行う。
- ・**パスやドリブルのスティールを狙うとき** 防御側プレイヤーがパスやドリブルのボールに触れただけ(その後にルーズボールの状態になった場合を含む)では攻撃側の24秒は終わらない。防御側プレイヤーがボールをコントロールするまでは24秒の計測を続ける。
- ・**ショットされたとき** ショットされた場合、そのボールがリングに触れるかどうか細心の注意を払い、**触れた瞬間に24秒計をリセット**することに心掛ける。残秒0となった瞬間にブザー(または笛)を鳴らすようにする。ショットされたボールがリングに触れず、再び同じチームの選手がボールを保持した場合は、24秒をはかり続ける。

<参考> ショットのボールが空中にあるときにブザーが鳴ったあとは次のようになる

- ・ショットが成功すれば得点は認められる。
- ・ショットのボールがリングに触れれば、プレイは続けられる。(ゲーム・クロックも止められない)
- ・ショットのボールがリングに触れなければ、24秒のヴァイオレイションとなる。**注意 下記**

審判の合図

審判がリセットの合図をしたらその判断に従う。また、継続かリセットかで迷う場合は審判の判断を仰ぐ。(左図参照)

ケース	チャージド・タイム・アウト	交代が認められる
断審判の笛による中	ファウル	両チーム
	ヴァイオレイション	両チーム
	ジャンプ・ボール・シチュエーション	両チーム
	負傷などの理由による中断	両チーム
フィールド最後の	通常時間帯(下記以外の時間帯)	得点されたチーム
	最後の2分間(第4、各延長時間のみ)	得点されたチーム
シグナル ブザー(約3秒)の後座ったままで行う		

合図のタイミング(審判の笛の後)

合図は、審判がヴァイオレイションやファウルの伝達を終えたあと速やかに行う。次の状態になったら合図を控え、次の機会まで待つ。

- ・**フリー・スローをさせる審判がプレイヤーにボールを渡した。**
- ・スロー・インをする場所で、審判がプレイヤーにボールを手渡す

合図のタイミング(フィールド・ゴールの後)

タイム・アウトや交代の予想される場面では、ベンチの様子などに注意を払い、請求・申し出に即座に対応するように心がける。

- ・ゴールの前に請求・申し出があればゴールされた瞬間に合図をする。
- ・ゴールの後プレイヤーがスロー・インのボールを手にする前に請求・申し出があればその瞬間に合図をする。
- ・プレイヤーがスロー・インのボールを手にした後に請求・申し出があったときは、合図をしない。