

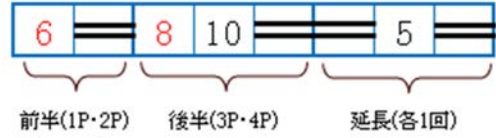
スコアシートの記入方法

第1ピリオドと第3ピリオドは赤色で、第2ピリオドと第4ピリオド(延長を含む)は黒色で記録する。

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×で消す。
- ・ コーチに記録されるファウルはチーム・ファウルに含まない。

タイムアウトの記録



- ・ 各ピリオドの経過時間(分単位)で記録する [10分クォーターの例]
残り4分12秒 → 「6」
残り0分45秒 → 「10」
- ・ 使わなかった枠は、ハーフ・タイム、ゲーム終了後に黒色で二本線を引く。(延長の欄にも引く)

| チームA: Team A | | 東西クラブ | | | |
|------------------------|-------------|----------------|-------|----------------|--|
| タイムアウト Time outs | | 6 | 8 | 10 | 5 |
| チームファウル Team Fouls | | 1P | 2P | 3P | 4P |
| 選手氏名 Name of Players | | No. | Pl-in | ファウル Fouls | |
| 1 | 青木 浩 | 4 | × | P ₂ | |
| 2 | 井上 太郎 | 5 | × | P | P ₂ |
| 3 | 上田 新三郎 | 6 | × | P _C | |
| 4 | 榎 肇 | 7 | × | | |
| 5 | 奥 二郎 | 8 | × | P | P ₁ |
| 6 | 角 真之介 (CAP) | 9 | × | P ₂ | P T ₂ |
| 7 | 木之下 薫 | 10 | | | |
| 8 | 久米島 三郎 | 11 | × | P | P P ₂ |
| 9 | 今朝田 竜之介 | 12 | | | |
| 10 | 近藤 一郎 | 13 | × | P | P ₁ P ₃ U ₂ P |
| 11 | 佐藤 二郎 | 14 | | | |
| 12 | 嶋田 三郎 | 15 | × | U ₂ | P U ₂ D D |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| コーチ Coach: 山口 馬 助 | | サイン: Signature | | B ₂ | C ₂ |
| A. コーチ A.Coach: 広島 秀 人 | | 山口 | | | |

ゲーム出場の記録

- ・ スターティング・ファイヴの5人は×(黒色)に○(赤色)をつける。
- ・ 途中から出場したプレイヤーは×だけを赤色または黒色で記入。

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1・2・3ピリオドの終了時には起こったファウルの記録を赤色または黒色の太線で囲む。
- ・ 2回目のアン・スポを宣せられ、失格・退場となった場合は残りの枠に「D」を記入する。
- ・ ゲームの終わりに使わなかった枠に黒色で横線を引く。

ファウルの種類を表す文字

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 ... ディスクォリファイニング・ファウル

※2回目のアン・スポのあとの枠を埋める「D」はチーム・ファウルに数えない

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
- 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

審判のジェスチャー

| テクニカル ファウル | アンスポーツ マンライク ファウル | ディスクォリ ファイニング ファウル |
|---------------|-------------------------|--------------------------|
| | | |

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

ピリオドの終了 (延長の終了)
得点合計の数字を○で囲み、下に1本の太線を引く。

ゲーム終了後に、①A. スコアラー②タイマー③24秒オペレーター④スコアラールの順にサインする。

| ランニング・スコア RUNNING SCORE | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|
| A | | B | | A | | B | | A | | B | |
| 1 | ● | 6 | 12 | 41 | ● | 5 | 81 | 8 | 10 | 121 | 121 |
| 2 | 2 | 2 | 42 | 42 | 13 | 82 | 82 | 122 | 122 | | |
| 3 | 3 | 9 | 4 | 43 | 43 | 10 | 83 | 83 | 123 | 123 | |
| 4 | 4 | 4 | 44 | 44 | 9 | 84 | 84 | 124 | 124 | | |
| 5 | 5 | 4 | 12 | 45 | 45 | 4 | 85 | 85 | 125 | 125 | |
| 6 | 6 | 6 | 46 | 46 | 5 | 10 | 87 | 87 | 14 | | |
| 7 | 7 | 5 | 7 | 47 | 47 | | | | | | |
| 8 | 8 | 8 | 9 | 48 | 48 | | | | | | |
| 9 | 9 | 10 | 4 | 49 | 49 | 7 | 90 | 90 | | | |
| 10 | 10 | 4 | 4 | 50 | 50 | 7 | 91 | 91 | 14 | | |
| 11 | 11 | 4 | 4 | 51 | 51 | 13 | 92 | 92 | 4 | | |
| 12 | 12 | ● | 9 | 52 | 52 | 13 | 93 | 93 | 4 | | |
| 13 | 13 | 13 | 9 | 53 | 53 | 13 | 94 | 94 | 4 | | |
| 14 | 14 | 10 | 12 | 54 | 54 | 4 | 95 | 95 | 4 | | |
| 15 | 15 | 10 | 12 | 55 | 55 | 4 | 96 | 96 | | | |
| 16 | 16 | 10 | 12 | 56 | 56 | 10 | 97 | 97 | | | |
| 17 | 17 | 10 | 12 | 57 | 57 | 10 | 98 | 98 | | | |
| 18 | 18 | 5 | 12 | 58 | 58 | 7 | 99 | 99 | | | |
| 19 | 19 | 5 | 12 | 59 | 59 | 15 | 100 | 100 | | | |
| 20 | 20 | 20 | 12 | 60 | 60 | 4 | 101 | 101 | | | |
| 21 | 21 | 6 | 12 | 61 | 61 | 4 | 102 | 102 | | | |
| 22 | 22 | 4 | 7 | 62 | 62 | 7 | 103 | 103 | | | |
| 23 | 23 | 4 | 7 | 63 | 63 | 7 | 104 | 104 | | | |
| 24 | 24 | ● | 7 | 64 | 64 | ● | 105 | 105 | | | |
| 25 | 25 | 9 | 11 | 65 | 65 | 4 | 106 | 106 | | | |
| 26 | 26 | 9 | 11 | 66 | 66 | ● | 107 | 107 | | | |
| 27 | 27 | 7 | 11 | 67 | 67 | 6 | 108 | 108 | | | |
| 28 | 28 | 4 | 9 | 68 | 68 | 6 | 109 | 109 | | | |
| 29 | 29 | 4 | 9 | 69 | 69 | ● | 110 | 110 | | | |
| 30 | 30 | 4 | 13 | 70 | 70 | 10 | 111 | 111 | | | |
| 31 | 31 | 4 | 13 | 71 | 71 | 10 | 112 | 112 | | | |
| 32 | 32 | 8 | 8 | 72 | 72 | 8 | 113 | 113 | | | |
| 33 | 33 | 6 | 8 | 73 | 73 | 8 | 114 | 114 | | | |
| 34 | 34 | ● | 12 | 74 | 74 | 14 | 115 | 115 | | | |
| 35 | 35 | ● | 15 | 75 | 75 | 8 | 116 | 116 | | | |
| 36 | 36 | 15 | 8 | 76 | 76 | 8 | 117 | 117 | | | |
| 37 | 37 | 5 | 6 | 77 | 77 | 4 | 118 | 118 | | | |
| 38 | 38 | 5 | 6 | 78 | 78 | 4 | 119 | 119 | | | |
| 39 | 39 | 4 | 9 | 79 | 79 | 8 | 120 | 120 | | | |
| 40 | 40 | ● | 12 | 80 | 80 | 8 | 121 | 121 | | | |





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。

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 | 山口 一郎 | スコア Score | 第1ピリオド | 1 | A | 17 | - | 16 | B |
| A. スコアラー: A.Scorer | 広島 花子 | | 第2ピリオド | 2 | A | 20 | - | 17 | B |
| タイマー: Timer | 島根 二郎 | | 第3ピリオド | 3 | A | 20 | - | 28 | B |
| 24秒オペレーター: 24 sec Operator | 福岡 裕美 | | 第4ピリオド | 4 | A | 21 | - | 17 | B |
| | | | 延長 | Extra Period | A | 17 | - | 16 | B |
| | | 最終スコア Final Score | A | 95 | - | 94 | B | | |
| | | 勝者チーム Name of winning Team | 東西クラブ | | | | | | |

延長を行わなかったときの記入方法 → 延長 Extra Period A / - / B

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 |
|---|--|---|
| 審判が笛を吹いたとき ファウル、ヴァイオレイション ジャンプ・ボール・シチュエーション プレイヤーの負傷などによる中断 | 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4ピリオドと各延長時限の最後の2分間は得点されたチーム〕 |
| 最後のフリースローが成功した直後 〔後にセンター・ラインの延長からのスロー・インが与えられる場合は、成功しなかった場合も含む〕 | 両チーム | 両チーム |
| 合図 (合図器具とジェスチャー) ブザー (またはホーン、笛) を3秒程度鳴らしたあとに合図をする (座ったままで) | 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  |

※第4ピリオドまたは延長の最後の2分間に、得点されたチームの交代があったときは、相手チームの交代も認められる。

〔合図の出し方〕

- 合図は、審判がヴァイオレイションやファウルの伝達の後にすみやかに行う。次のようなときは、合図は次の機会まで控える。
 - ・フリースローの場合、審判が1投目のボールをシューターに与えたとき
 - ・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たとき
- フィールド・ゴールやフリースローの後の合図は、すみやかに行う。(タイム・アウトまたは交代が認められる時機は、ゴールのあと、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である)

ポゼッション・アローの表示 ※スコアラーが行う

- ゲーム開始時のジャンプ・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。
- その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起きてオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わるたびにすみやかに矢印の向きを逆にする。
- 第2ピリオド以降 (延長時限を含む) は、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インで始まるので、インタヴァルとハーフ・タイムの間も矢印は表示しておく。第2ピリオド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

計測スタート

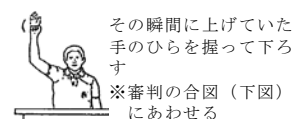
- ジャンプ・ボールでトス・アップされたボールをジャンパーがタップしたとき
- フリースローが不成功で、リングに当たったボールにプレイヤーが触れたとき (あとにフリースローが続く場合や、センター・ラインからスロー・インになる場合を除く)
- スロー・インされたボールにコート内のプレイヤーが触れたとき

計測ストップ

- 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
 - 第4ピリオド、各延長時限の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功したとき
- 〔注意〕 24秒の合図が鳴っても、ゲーム・クロックを止めてはならない。

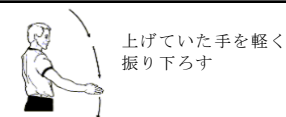
タイム・イン

(ゲーム・クロックを動かし始める)

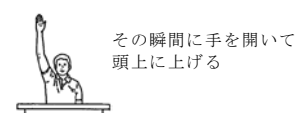


タイム・イン

(審判の合図)



ゲーム・クロックを止める合図



タイム・アウト

- ・タイム・アウトの時間は、審判が宣したときからはかり始める。
- ・はかり始めてから、50秒経過したときと60秒経過したときの2回合図器具を鳴らす。

24 秒計の操作

計測スタート

| はかり始める場面 | はかり始めのタイミング |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● ジャンプ・ボール(ゲーム開始時のみ) ● リバウンド争い ● 相手チームからボールを奪ったとき | コート内のプレイヤーがボールをコントロールしたとき (ボールをキャッチしたときまたはドリブルを始めたとき) |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 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 (攻撃側プレイヤーでも防御側プレイヤーでも) |

計測ストップ

| 止める場面とタイミング | その後の処置 |
|--|---------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ● ボールがバスケットに入ったとき ● ボールがリングに触れたとき | リセットし、次に 24 秒計測がスタートするまで何も表示しない |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 相手チームのボール・コントロールが始まったとき (相手チームにボールを奪われたとき) | 直ちに新たな 24 秒をはかり始める |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 審判が笛を吹いたとき <ul style="list-style-type: none"> 〔 相手チームにボールが与えられる場合 〕 〔 フリースローが与えられる場合 〕 | リセットし、次に 24 秒計測がスタートするまで何も表示しない |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 審判が笛を吹いたとき (引き続き同じチームにボールが与えられる場合) | 下表に従う |

審判の笛による計測ストップ後の処置 (引き続き同じチームにボールが与えられる場合)

| 笛の要因 | その後の処置 | |
|---|--------------------------------|---------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ● アウト・オブ・バウンズ ● 味方チームの負傷者の保護など、味方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 | 残りの時間を継続してはかる | |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 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) ● 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 (24 秒計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 |
| | フロントコートからのスロー・インで残りが 14 秒以上の場合 | 残りの時間を継続してはかる |
| | フロントコートからのスロー・インで残りが 13 秒以下の場合 | 14 秒にリセット |

【注意】

- ・第 4 ペリオドや延長の最後の 2 分間に、タイム・アウト後にスロー・イン・ラインのアウトからスロー・インする場合も、上表の原則に従って処置する。ただし、相手チームに得点された後や、相手チームのファウルやヴァイオレイションによって新たにボールの保持を得た後のタイム・アウト後の場合は、新たな 24 秒が与えられる。
- ・アンスポーツマンライク・ファウル等の後にセンター・ラインのアウトからのスロー・インでゲームが再開されるときはあらたな 24 秒が与えられる。
- ・「相手チームのヴァイオレイション (アウト・オブ・バウンズを除く)」とは、故意に足または脚 (大腿部も含む) でボールをけったり止めたりすること、などのことである。
- ・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。(右図参照)

24 秒計をリセットする際の原則

- 24 秒計をリセットするケースのうち、
- ・バックコートからスロー・インする場合は 24 秒にリセットする。
 - ・フロントコートからスロー・インする場合は 14 秒にリセットする。
- ただし、そのときの残り時間が 14 秒より長いときは、その時間が与えられる。

リセットの合図



指を 1 本出して頭上で大きくまわす