

T0勉強会

横須賀ミニバスケットボール連盟
審判委員会

心がまえ

1.みんなで協力してやろう

- ・ゲームにおいては、だれもが一生懸命やっています
- ・ゲームは選手、審判、ベンチ、テーブルオフィシャルズみんなの協力でなっています

2.自信をもってやろう

- ・ゲームが始まる前にはしっかりと準備をして、ゲーム中は自信を持ってやりましょう

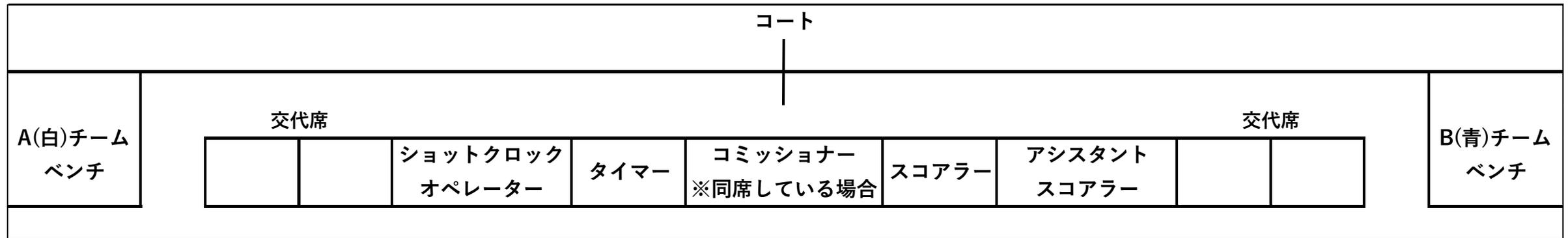
3.審判と連絡を取ろう

- ・審判とよく連絡を取ってやるようにしましょう
- ・手による合図、器具による合図、目による確認、声を出して連絡をしっかりとしましょう

4.声を出して確認しよう

- ・オフィシャル同士でも声を出して確認しましょう
- ・タイム・アウトの請求やシューターやファウルをした人の番号はみんなで声を出して協力して確認しましょう

スコアラーステーブルの座り方



※会場によっては、チーム・個人ファウル用として5～6人の場合あります
席数に合わせて座りましょう

ゲームクロックの計り始め

■ジャンプボールの場合

正当にジャンパーがボールをタップしたとき

■フリースローの場合

最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレイヤーに触れたとき

■スローインの場合

コート上のプレイヤーがスローインされたボールに正当に触れたとき

ゲームクロックを止めるとき

- 競技時間が終了し、ゲームクロックが自動で止まらなかったとき
- ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき
- タイムアウトを請求していたチームの相手チームがフィールドゴールで得点したとき
- チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき

ショットクロックの計り始め

■ジャンプボール、フリースローの場合

コート上で、どちらかのチームがライブのボールを新たにコントロールしたとき。その後の相手チームのプレイヤーがボールに触れても、引き続き同じチームのボールコントロールが終わらない限り、ショットクロックは止めないしリセットもしない

■スローインの場合

スローインされたボールがコート上のプレイヤーに正当に触れたとき

24秒リセット①

- ボールが正当にバスケットに入ったとき
- ボールが相手チームのバスケットのリングに触れ相手チームがそのボールをコントロールしたとき
- フリースローを行うとき
- アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルの結果、スローインがスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から再開されるとき

24秒リセット②

- 次のことが起こった結果、スローインが与えられるとき
- ・ ファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）
 - ・ ジャンプボールシチュエーションで、それまでボールをコントロールしていないチームにボールが与えられる
 - ・ ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する
 - ・ どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く

14秒リセット①

- ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功でリングに触れたあと
- ・ それまでボールをコントロールしていたチームが再びボールのコントロールを得るとき（ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを含む）
 - ・ どちらのチームもボールをコントロールしないままバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズなる場合も含む）の結果、それまでボールをコントロールしていたチームにスローインが与えられるとき

14秒リセット②

■ ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功でリングに触れたあと

- ・ どちらのチームもボールをコントロールしないままヘルドボールが宣せられ、それまでボールをコントロールしていたチームにオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられるとき

24秒/14秒の継続

- ボールがアウトオブバウンズになったとき
- ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき
- ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき
- ジャンプボールシチュエーションになったとき（ただし、ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを除く）
- ダブルファウルが宣せられたとき
- 両チームに等しい罰則の相殺があったとき

旗での表示

ショットクロックが無い場合、**黄色**と**赤色**の旗を使用して表示する

- ・ 10～6秒：**黄色旗**を振り続ける
- ・ 5～0秒：**赤旗**を振り続ける
- ・ 0秒：ブザーを鳴らす(**赤色**の旗を出したまま)

選手交代について

■第1～3クォーター

インターバルとハーフタイムのとき

■第4クォーターと各オーバータイム

- ・タイムアウトがあったとき
- ・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき
- ・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき

タイムアウトについて

- 各クォーターとオーバータイムに1回ずつ45秒間
 - ・35秒が経過した時(残り10秒)、タイマーはブザーを鳴らして審判に知らせる

タイムアウトについて

■両チームが請求できるとき

- ・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき
- ・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき

■片方のチームが請求できるとき

- ・相手チームが得点したとき

スコアシートの記入方法について①



1. 試合名(大会名)、会場、試合日時、試合数を記入する。

2. チーム名を記入する。

3. チーム名、選手氏名、番号を記入する。
各チームの一番下の欄にコーチの氏名を記入する。
(通常は試合前に各チームで記入します。)

4. 出場時限(クォーター)の記入
出場時限は、各クォーター開始前に出場登録した時点で / を記入する。
途中出場の場合は、 \ を記入する。

5. ファウル(プレイヤー・ファウル)の記入
ファウルは、1回ごとにファウルをした選手のわくに記入する。
P = パーソナルファウル
P' = パーソナルファウルでフリースローがある場合。
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
GD = 上記、M、C、B にて失格・退場となった場合
ベンチやコーチのファウル(コーチのわくに記入する。)
M = マンツーマンペナルティ
C = コーチのテクニカルファウル
B = ベンチのテクニカルファウル
GD = 上記、M、C、B にて失格・退場となった場合
ファウルをしたクォーターの数字を記入したわく内の右下に記入する。
試合終了後、空いているわくに - を引きます。

6. チーム・ファウルの記入(各クォーターごと)
チーム・ファウルの記録は、1回ごとに×印を記入する。

7. タイム・アウトの記入
タイム・アウトは、それぞれのわくに××××印を記入する。
試合終了後、空いているわくに - を引きます。

大会名	年 月 日			時間	:
スコア	チームA	{	チームB	タイムアウト	
Score		{		① ② ③ ④ OT	
会場	Game No.				
スコープ	アンハイブ				
スコアラー	タイマー				
A・スコアラー	ショットクロックオペレーター				
チームA:	Team A			横須賀MBC (白)	
No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時限	ファウル
				① ② ③ ④	1 2 3 4 5
1		氏名1	4	/	P`2
2		氏名2	5	/	P1 P2
3		氏名3	6	/	P2 U2 P3 P4
4		氏名4	7	/	T2 U2 GD
5		氏名5	8	/	P1 U1
6		氏名6	9	/	P1
7		氏名7	10	/	
8		氏名8	11	/	P3 P`3
9		氏名9	12	/	T1 P2 T2 GD
10		氏名10	13	/	P1 P1 P2 P`2 P`2
11		氏名11	14	/	P3 D4
12		氏名12	15	/	
13					
14					
15					
コーチ:			指導者1	C1	B1 M2
A.コーチ:			指導者2		

チーム ファウル	
1Q	2Q
×	2
×	3
×	4
3Q	4Q
×	×
×	×
3	×
4	×

スコアシートの記入方法について②

8. 得点の記入

- ・シュートが入った時：数字の上／を引く。
シュートを入れたプレイヤーの番号をそのとなりのわくに記入する。
- ・フリースローは：数字の上に●を書く。
シュートを入れたプレイヤーの番号をそのとなりのわくに記入する。
- ・プレイヤーが誤って自チームのバスケットにゴールした場合は、
相手チームの数字の上に／を書き、となりのわくに▲を記入する。
- ・クォーターが終わるごとに最後の得点を○でかこみ、最後の得点と得点したプレイヤーの下に線を引く。
- ・試合終了時には最後の得点を○でかこみ、最後の得点と得点したプレイヤーの下に二重線を引き、各チームで使わなかったその列のわくに左上から右下へ線を引く。

※スコアがおかしいときやチームから得点について聞かれたときは、**ゲーム・クロックがとまっているときに**審判に知らせましょう。

9. クォーター・タイムごと、ゲーム終了時に各チームの得点の集計をします。

10. すべてを見直し完成したら、アシスタント・スコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーター、スコアラーの順にサインをし、副審（アンパイア）、最後に主審（クルーチーフ）にサインをもらいます。

大会名	春季リーグ戦		日付	2019年4月28日		時間	13:00	
			会場	サブアリーナ		Game No.	A-1	
スコア	チームA		クルーチーフ	アンパイア				
Score	10 - 10	チームB	横須賀太郎	神奈川次郎				
	15 - 11		スコアラー	タイマー				
横須賀MBC	64	54	衣笠 花子	大矢部 健二				
	21 - 17	神奈川MBC	A・スコアラー	ショットクロックオペレーター				
	18 - 16	(延長)	公郷 太一	津久井 三郎				

A		B		A		B		A		B	
7	●	1		41	41			81	81		
7	●	/	4	42	42	Q		82	82		
		3	3	43	43			83	83		
6	/	/	5	44	44	5		84	84		
		5	●	45	45			85	85		
6	●	●	4	46	46	7		86	86		
6	●	7		47	47			87	87		
6	●	/	6	48	48	Q		88	88		
		9	9	49	●	5		89	89		
4	○	○	6	50	50			90	90		
		11	11	51	51	5		91	91		
8	/	/	▲	52	●	5		92	92		
		13	13	53	●	53		93	93		
5	14	14	Q	54	●	○	Q	94	94		
		15	15	55	55			95	95		
10	●	16	5	56	56			96	96		
10	●	●	8	57	57			97	97		
		18	18	58	58	58		98	98		
Q	19	19	8	59	59			99	99		
		20	20	60	60			100	100		
5	21	○	10	61	61			101	101		
		22	22	62	62			102	102		
5	23	23	7	63	63			103	103		
		24	24	64	○	64		104	104		
Q	25	25	8	65	65			105	105		
		26	26	66	66			106	106		
4	27	27	Q	67	67			107	107		
		28	28	68	68			108	108		
5	29	29	Q	69	69			109	109		
5	●	●	Q	70	70			110	110		
		31	31	71	71			111	111		
7	32	32	4	72	72			112	112		
		33	33	73	73			113	113		
4	34	34	5	74	74			114	114		
		35	35	75	75			115	115		
4	36	36	7	76	76			116	116		
		37	37	77	77			117	117		
5	38	○	Q	78	78			118	118		
		39	39	79	79			119	119		
5	40	40	4	80	80			120	120		

スコアシートに誤りが見つかった時

- 記録の誤りがゲーム中に見つかった場合、タイマーは、ブザーを鳴らして審判に知らせる前に、次にボールがデッドになるのを待たなければならない
- 記録の誤りがゲーム終了の合図が鳴った後クルーチーフがスコアシートにサインをする前に見つかった場合、その誤りを訂正することがゲームの結果に影響するとしても、訂正しなければならない
- 記録の誤りが、クルーチーフがスコアシートにサインをした後に見つかった場合、その誤りを訂正することはできない。クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない

2021年から廃止された規定

- ・ スコアラーは次のことを合図して審判に知らせる。
1 チームの各クォーター4個目のプレイヤー・
ファウルが宣せられたとき

制作

横須賀ミニバスケットボール連盟
審判委員会