

べんきょうかい

TO勉強会

よこすか

横須賀ミニバスケットボール

れんめい

連盟

しんぱんいいんかい

審判委員会

こころ

心がまえ

きょうりよく

1.みんなで協力してやろう

いっしょうけんめい

・ゲームにおいては、だれもが一生懸命やっています

せんしゅ しんぱん

きょうりよく

・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りたいっています

じしん

2.自信をもってやろう

はじ まえ

じゅんび

ちゅう じしん も

・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

しんぱん れんらく と

3.審判と連絡を取ろう

しんぱん れんらく と

・審判とよく連絡を取ってやるようにしましょう

て あいず きぐ あいず め かくにん こえ だ れんらく

・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

こえ だ かくにん

4.声を出して確認しよう

どうし こえ だ かくにん

・オフィシャル同士でも声を出して確認しましょう

せいきゅう

ひと ばんごう

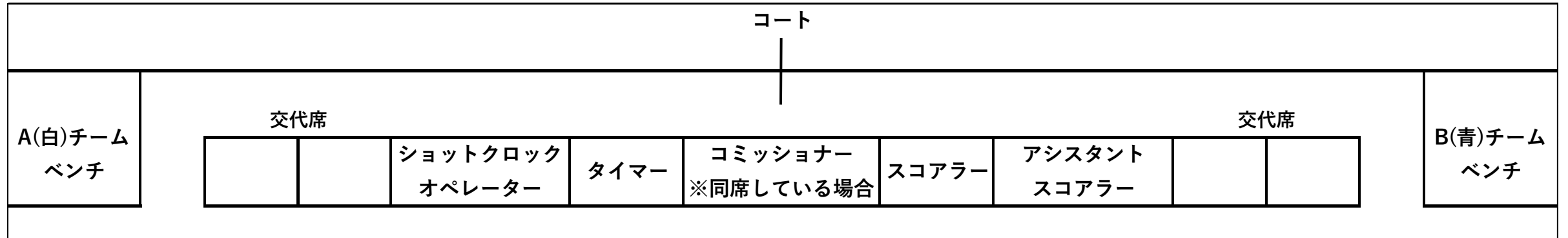
こえ

きょうりよく

かくにん

・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^{すわ}^{かた}



※会場^{かいじょう}によっては、チーム・個人^{こじん}ファウル^{よう}用として5～6人^{にん}の場合^{ばあい}あります
席数^{せきすう}にあ^あわせ座^{すわ}りましよう

ゲームクロックの計り始め^{はか}^{はじ}

■ジャンプボールの場合^{ばあい}

^{せいとう}
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^{ばあい}

^{さいご}最後のフリースローが^{せいこう}成功せず、^ひ引き続き^{つづ}ボールが^{ばあい}ライブの場合、ボールが^{じょう}コート上の^ふプレイヤーに触れたとき

■スローインの場合^{ばあい}

^{じょう}コート上のプレイヤーがスローインされたボールに^{せいとう}正当に^ふ触れたとき

ゲームクロックを止めるとき^と

- 競技時間^{きょうぎじかん}が終了^{しゅうりょう}し、ゲームクロックが自動^{じどう}で止まらなかつたとき^と
- ボールがライブで審判^{しんぱん}が笛^{ふえ}を鳴らしたとき^な
- タイムアウトを請求^{せいきゅう}していたチームの相手チームが^{あいて}
フィールドゴールで得点^{とくてん}したとき
- チームがボールをコントロールしている状態^{じょうたい}で、
ショットクロックのブザーが鳴^なったとき

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^{せいとう}正当にバスケットに入^{はい}ったとき
- ボールが相手チームのバスケットのリングに^ふ触^{あいて}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^{おこな}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^{けっか}結果、
スローインがスコアラーステ^{はんたいがわ}ーブルの反対側のセンターラインの
延長^{えんちょうせんじょ}線上から再開^{さいかい}されるとき

24秒リセット②

■ ^{つぎ}次のことが起こった結果、^おスローインが^あたえられるとき

- ・ ^{ばあい}ファウルや^{のぞ}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^あた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^{げんいん}原因がありゲームが^{ちゅうだん}中断する
- ・ ^{かんけい}どちらのチームにも^{りゆう}関係のない理由でゲームが^{ちゅうだん}中断する。

^{あいて}ただし、相手チームが^{いちじる}著しく^{ふり}不利になる ^{ばあい}場合を^{のぞ}除く

14秒^{びょう}リセッ ト①

- ショットやパスのボールあるいは最後の^{さいご}フリースローのボールが不成功で^{ふせいこう}リングに^ふ触れたあと
- それまでボールをコントロールしていたチームが再び^{ふたたび}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^ま間に^{はさ}挟まったときを含む^{ふく}）
 - 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^{ばあい ふく}）の結果、^{けっか}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^{あた}与えられるとき

14秒^{びょう}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^ふれたあと

- 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^{せん}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^{あた}えられるとき

24秒^{びょう}/14秒^{びょう}の継続^{けいぞく}

- ・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^{けが}で審判^{しんぱん}がゲーム^とを止めたとき
- ・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^{せん}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^{ま はさ のぞ}の間に挟まったときを除く）
- ・ダブルファウル^{せん}が宣せられたとき
- ・両チーム^{りょう}に等しい罰則^{ひと ばっそく そうさい}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)

せんしゅこうたい 選手交代について

■だい第1～3クォーター

インターバルとハーフタイムのとき

■だい第4クォーターとかく各オーバータイム

- ・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とめられたとき
- ・さいご最後のフリースローが成功してせいこうボールがデッドになったとき

タイムアウトについて

- ^{かく}各クォーターとオーバータイムに1回^{かい}ずつ45^{びょうかん}秒間
- ・ ^{びょう}35秒が経過した時^{けいか}(残り^{あと}10^{のこ}秒)^{びょう}、タイマーはブザーを
^な鳴らして^{しんぱん}審判に^し知らせる

タイムアウトについて

■^{りょう}両チームが^{せいきゅう}請求できるとき

- ・ボールがデッドでゲームクロックが^と止められたとき
- ・^{さいご}最後のフリースローが^{せいこう}成功してボールがデッドになったとき

■^{かたほう}片方のチームが^{せいきゅう}請求できるとき

- ・^{あいて}相手チームが^{とくてん}得点したとき

スコアシートの記入について

今までスコアを書いたことがある方
スコアを書く子どもに教えたことがある方

変更点がありますので、従来通りの書き方と
どこが変わったのか確認をしてください。

スコアシートの記入について



＜今回より導入される主なもの＞

- メンバー表の空きスペースは横線・斜線でしめる
- チームファールの未使用欄は縦二本線でしめる
- タイムアウトの未使用欄は横二本線でしめる
- ファール記載欄は前半終了時と試合の終わりにすでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。
- ファウルの種類（P, Tなど）を書いた後に与えられたフリースローの数を数字で書く。（アポストロフィー「'」は廃止）
- スリーポイントショットによる得点はショットを放った選手の番号を○で囲う

スコアシートの記入について



＜U12競技規則に記載があるが適用しないもの＞

- B2 筆記用具は異なる二色（赤とおび青または黒）を使用

⇒ 従来通り「黒」の鉛筆・シャープペンで書く

- B-3-3-2 キャプテンは指名の横に（CAP）と記載する

⇒ U12競技規則上「キャプテン」は適用されていないのでこの記載は不適用

- B4 出場時限の1Q, 3Qは赤色で／印を記載

⇒ 従来通り「黒」の鉛筆・シャープペンで書く

- B9-3 フィールドゴールが成功したとこの斜線（右利きは／，もしくは左利きは＼）を得点欄に記入していく。

- ⇒ フィールドゴールが成功したときの記載方法は、従来通り「右上から左下の斜め線を得点欄に記入する」に統一する。

県内では
適用しません。

スコアシートの記入方法について 「ゲーム開始前」

黒のえんぴつ・またはシャープペンで
書きましょう。

1. 大会名、会場、試合日時、
ゲームNo.を記入する。
スコアラーが記入する。

2. 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する。)

3. チームに15人未満のプレーヤーしかいない場合は、
最後に記載されたプレーヤーの下の行のライセンスNo.
選手氏名、背番号、出場時限の空白にーを引く。
14人未満の場合は、ファウルの欄まではーを引き、
そこから斜めに下まで\を引く。
スコアラーが記入する。

大会名	年 月 日		時間	:
会場	Game No.			
スコアラー	チームA	チームB		
スコアラー	スコアラー		タイマー	
Aスコアラー	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)				タイムアウト						
						①	②	③	④	OT		
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									
2		氏名2	5									
3		氏名3	6									
4		氏名4	7									
5		氏名5	8									
6		氏名6	9									
7		氏名7	10									
8		氏名8	11									
9		氏名9	12									
10		氏名10	13									
11		氏名11	14									
12		氏名12	15									
13												
14												
15												
コーチ:		指導者1										
A.コーチ:		指導者2										

チーム
ファウル

1Q 2Q

1 1

2 2

3 3

4 4

3Q 4Q

1 1

2 2

3 3

4 4

スコアシートの記入方法について「ゲーム中・ゲーム終了後」①

・タイムアウトは取ったチームのクォーターに×を書く。
・使わなかったところは横2本線を書く。

チームB Team B										タイム・アウト				
										①	②	③	④	OT
										×	×	×	×	＝
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	1	2	3	○ ○ ○ ○	4					P ₁	P	P	P ₁	
2	2	3	4	○ ○ ○ ○	5					P				
3	3	4	5	○ ○ ○ ○	6					P ₁	P	P	T ₁	
4	4	5	6	○ ○ ○ ○	7					P ₁	P			
5	5	6	7	○ ○ ○ ○	8					P ₁				
6	6	7	8	○ ○ ○ ○	9					P ₁				
7	7	8	9	○ ○ ○ ○	10					P ₁	P	P		
8	8	9	10	○ ○ ○ ○	11					P ₁	P ₁	P ₁		
9	9	10	11	○ ○ ○ ○	12					P ₁	P	P		
10	10	11	12	○ ○ ○ ○	13					P ₁	P			
11	11	12	13	○ ○ ○ ○	14									
12	12	13	14	○ ○ ○ ○	15									
13	13	14	15	○ ○ ○ ○	16									
14	14	15	16	○ ○ ○ ○	17									
15	15	16	17	○ ○ ○ ○	18									
16	16	17	18	○ ○ ○ ○	19									
17	17	18	19	○ ○ ○ ○	20									
18	18	19	20	○ ○ ○ ○	21									
19	19	20	21	○ ○ ○ ○	22									
20	20	21	22	○ ○ ○ ○	23									
21	21	22	23	○ ○ ○ ○	24									
22	22	23	24	○ ○ ○ ○	25									
23	23	24	25	○ ○ ○ ○	26									
24	24	25	26	○ ○ ○ ○	27									
25	25	26	27	○ ○ ○ ○	28									
26	26	27	28	○ ○ ○ ○	29									
27	27	28	29	○ ○ ○ ○	30									
28	28	29	30	○ ○ ○ ○	31									
29	29	30	31	○ ○ ○ ○	32									
30	30	31	32	○ ○ ○ ○	33									
31	31	32	33	○ ○ ○ ○	34									
32	32	33	34	○ ○ ○ ○	35									
33	33	34	35	○ ○ ○ ○	36									
34	34	35	36	○ ○ ○ ○	37									
35	35	36	37	○ ○ ○ ○	38									
36	36	37	38	○ ○ ○ ○	39									
37	37	38	39	○ ○ ○ ○	40									
38	38	39	40	○ ○ ○ ○	41									
39	39	40	41	○ ○ ○ ○	42									
40	40	41	42	○ ○ ○ ○	43									
41	41	42	43	○ ○ ○ ○	44									
42	42	43	44	○ ○ ○ ○	45									
43	43	44	45	○ ○ ○ ○	46									
44	44	45	46	○ ○ ○ ○	47									
45	45	46	47	○ ○ ○ ○	48									
46	46	47	48	○ ○ ○ ○	49									
47	47	48	49	○ ○ ○ ○	50									
48	48	49	50	○ ○ ○ ○	51									
49	49	50	51	○ ○ ○ ○	52									
50	50	51	52	○ ○ ○ ○	53									
51	51	52	53	○ ○ ○ ○	54									
52	52	53	54	○ ○ ○ ○	55									
53	53	54	55	○ ○ ○ ○	56									
54	54	55	56	○ ○ ○ ○	57									
55	55	56	57	○ ○ ○ ○	58									
56	56	57	58	○ ○ ○ ○	59									
57	57	58	59	○ ○ ○ ○	60									
58	58	59	60	○ ○ ○ ○	61									
59	59	60	61	○ ○ ○ ○	62									
60	60	61	62	○ ○ ○ ○	63									
61	61	62	63	○ ○ ○ ○	64									
62	62	63	64	○ ○ ○ ○	65									
63	63	64	65	○ ○ ○ ○	66									
64	64	65	66	○ ○ ○ ○	67									
65	65	66	67	○ ○ ○ ○	68									
66	66	67	68	○ ○ ○ ○	69									
67	67	68	69	○ ○ ○ ○	70									
68	68	69	70	○ ○ ○ ○	71									
69	69	70	71	○ ○ ○ ○	72									
70	70	71	72	○ ○ ○ ○	73									
71	71	72	73	○ ○ ○ ○	74									
72	72	73	74	○ ○ ○ ○	75									
73	73	74	75	○ ○ ○ ○	76									
74	74	75	76	○ ○ ○ ○	77									
75	75	76	77	○ ○ ○ ○	78									
76	76	77	78	○ ○ ○ ○	79									
77	77	78	79	○ ○ ○ ○	80									
78	78	79	80	○ ○ ○ ○	81									
79	79	80	81	○ ○ ○ ○	82									
80	80	81	82	○ ○ ○ ○	83									
81	81	82	83	○ ○ ○ ○	84									
82	82	83	84	○ ○ ○ ○	85									
83	83	84	85	○ ○ ○ ○	86									
84	84	85	86	○ ○ ○ ○	87									
85	85	86	87	○ ○ ○ ○	88									
86	86	87	88	○ ○ ○ ○	89									
87	87	88	89	○ ○ ○ ○	90									
88	88	89	90	○ ○ ○ ○	91									
89	89	90	91	○ ○ ○ ○	92									
90	90	91	92	○ ○ ○ ○	93									
91	91	92	93	○ ○ ○ ○	94									
92	92	93	94	○ ○ ○ ○	95									
93	93	94	95	○ ○ ○ ○	96									
94	94	95	96	○ ○ ○ ○	97									
95	95	96	97	○ ○ ○ ○	98									
96	96	97	98	○ ○ ○ ○	99									
97	97	98	99	○ ○ ○ ○	100									
98	98	99	100	○ ○ ○ ○	101									
99	99	100	101	○ ○ ○ ○	102									
100	100	101	102	○ ○ ○ ○	103									
101	101	102	103	○ ○ ○ ○	104									
102	102	103	104	○ ○ ○ ○	105									
103	103	104	105	○ ○ ○ ○	106									
104	104	105	106	○ ○ ○ ○	107									
105	105	106	107	○ ○ ○ ○	108									
106	106	107	108	○ ○ ○ ○	109									
107	107	108	109	○ ○ ○ ○	110									
108	108	109	110	○ ○ ○ ○	111									
109	109	110	111	○ ○ ○ ○	112									
110	110	111	112	○ ○ ○ ○	113									
111	111	112	113	○ ○ ○ ○	114									
112	112	113	114	○ ○ ○ ○	115									
113	113	114	115	○ ○ ○ ○	116									
114	114	115	116	○ ○ ○ ○	117									
115	115	116	117	○ ○ ○ ○	118									
116	116	117	118											

スコアシートの記入方法について
「ゲーム中・ゲーム終了後」②

- 4. 得点の記入
 - ・シュートが入った時：数字の上に／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。
 - ・フリースローが入った時：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。
 - ・3Pが入った時：数字の上に／を引く。
シュートを入れたプレイヤーの番号の
上に○を書く。
 - ・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。

※スコアがおかしな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。

ランニング スコア										RUNNING SCORE	
A		B		A		B		A		B	
1	1			11	41	41			81	81	
4	2	8			42	42				82	82
3	●	8		14	43	43				83	83
5	4	4			44	44				84	84
5	●	9		4	45	45				85	85
5	●	6		46	46	46				86	86
7	7	7		47	47	47				87	87
8	8			48	48	48				88	88
6	9	9		49	49	49				89	89
10	10	4		50	50	50				90	90
11	11			51	51	51				91	91
12	12	5		52	52	52				92	92
8	13			53	53	53				93	93
14	14	6		54	54	54				94	94
15	15			55	55	55				95	95
9	16	16		56	56	56				96	96
17	17	11		57	57	57				97	97
18	18			58	58	58				98	98
19	19	12		59	59	59				99	99
20	20			60	60	60				100	100
21	21	11		61	61	61				101	101
22	22	11		62	62	62				102	102
23	23			63	63	63				103	103
24	24	13		64	64	64				104	104
25	25			65	65	65				105	105
26	26	4		66	66	66				106	106
27	27			67	67	67				107	107
28	28	4		68	68	68				108	108
29	29			69	69	69				109	109
30	30	8		70	70	70				110	110
31	31			71	71	71				111	111
32	32	8		72	72	72				112	112
33	33			73	73	73				113	113
34	34	6		74	74	74				114	114
35	35			75	75	75				115	115
36	36			76	76	76				116	116
37	37			77	77	77				117	117
38	38			78	78	78				118	118
39	39			79	79	79				119	119
40	40			80	80	80				120	120

5. 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。
スコアシート下の勝利チーム名と終了時間を記入します。
-
6. すべてを見直し完成したら、アシスタント・スコアラ、タイマー、ショットクロックオペレーター、スコアラの順にサインをし、アンパイア、最後にクルーチークにサインをもらいます。

大会名	春季リーグ戦		
スコア	チーA-A 64 { 10 - 10 15 - 11 21 - 17 18 - 16 (延長) } チーA-B 54	対戦チーム 横須賀大郎 スコア 衣笠 花子 Aスコア 公郷 太一	対戦チーム 神奈川次郎 スコア 大矢部 健二 対戦チーム 津久井 三郎
日付	2009 年 4 月 28 日	時間	13 : 00
会場	サナトリオ	Game No.	A-1

勝利チーム	横須賀MBC
試合終了時間	12:00

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

せいさく
制作

よこすか
横須賀ミニバスケットボール連盟

しんぱんいいんかい
審判委員会