



日本バスケットボール協会公認 ミニバスケットボール・スコアシート



試合名・会場・日付・コート名・何試合目を書く

試合名	大阪中央大会	会場	東大阪アリーナ	2011年12月23日(15:00)	No. A-4
チームA	○○○○ミニ	チームB	△△△△ミニ	主審	○○ ○○ ⑥ フルネーム
合計	33	合計	27	副審	○○ ○○ ⑤ フルネーム
	8 - 4 11 - 9 7 - 7 7 - 7 延長			スコアラー	○○ ○○ ④ フルネーム
				A・スコアラー	○○ ○○ ① フルネーム
				タイマー	○○ ○○ ② フルネーム
				30秒オペレーター	○○ ○○ ③ フルネーム

左に上段(白)のチーム名を書いて、各クォーターの得点と合計点数を書く。

ゲーム終了後、スコアシートの記録がすべて書き終わってからフルネームで①～⑥の順番に承認のサインをする。

ユニフォームの色とチーム名を書く。

タイム・アウトを取ったら×を書く。使わなければ - を引いて消す。

名前を書く。

背番号を書く。

クォーターごとに4個までのファウルを×で書く。終了後、空ワクは消さない。

チーム	ベンチはT Oに向かって右	タイム・アウト		
A(白)	○○○○ミニ	前 後 延 延		
トーナメント上段・ユニフォームが白のチーム				
選手氏名	No.	出場時限	ファウル	チームファウル
		① ② ③ ④	1 2 3 4 5	
1	○○ ○○	4	P ₁ P ₁ P ₃	1Q 2Q
2	○○ ○○	5	P ₂ P ₃	3 2
3	○○ ○○	6	P ₃ P ₃	3 3
4	○○ ○○	7		4 4
5	○○ ○○	8		3Q 4Q
6	○○ ○○	9		2
7	○○ ○○	10		3
8	○○ ○○	11		4
9	○○ ○○	12		
10	○○ ○○	13	P ₄	
11	○○ ○○	14		
12	○○ ○○	15		
13	○○ ○○	16		
14	○○ ○○	17		
15	○○ ○○	18		
コーチ	○○ ○○		T ₃	

各クォーターに出場するプレイヤーの空ワクに／線を引く。途中交代は\線を入れる人にも出る人にも引く。

コーチのテクニカル・ファウルはチーム・ファウルに数えない

プレイヤーやコーチのファウルを、そのつど空ワクに記号を書く。ゲームの終わりには、使わなかった空ワクすべてに - を引いて消す。

ファウルの記号

P : パーソナル・ファウル U : アンスポーツマンライク・ファウル
T : テクニカル・ファウル D : ディスクォリファイニング・ファウル

●ファウルの記号の右下にファウルが起きたクォーターの数字を書く。 P₀ ●フリー・スローが与えられる場合は〔 〕をファウルの記号の右上に書く。 P₁

例：第1クォーターにテクニカル・ファウルをしたプレイヤーへの記号 T₁

例：第3クォーターにフリースローが与えられるパーソナル・ファウルをしたプレイヤーへの記号 P₃

ランニング・スコア

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

フィールド・ゴール
得点したチームのランニング・スコアランの数字を／で消す。
となりのらんに得点をした選手の背番号を書く。

フリースロー
得点したチームのランニング・スコアランの数字を●で消す。
となりのらんに得点をした選手の背番号を書く。

クォーター・延長終了
各クォーター・各延長時限の終わりに各チームの最後の得点を○で囲む。
わくの下に1本の横線を引く。

誤って自チームのバスケットにゴールした場合
得点したチームのランニング・スコアランの数字を／で消す。
となりのらんに▲を書く。

ゲームの終了
合計得点を○で囲む。
わくの下に2本の横線を引く。
その下の使わなかったわくに左上から右下へのナナメ線／を引く。

ゲーム直前 T O 確認チェックリスト

●ゲーム前に審判の人と話し合っておこう！

1	T O 機材の使い方は確認していますか？ 知っていますか？ テストで使ってみよう！
2	誰が「矢印」の向きを変える役割をしますか？
3	誰がタイム・アウトの1分間を計りますか？
4	タイムアウトの計り始めは、審判がタイム・アウトの笛を吹いたときからです。
5	ベンチからタイムアウトの請求が来たら、両はしの方はブザー係りへ伝えましょう。
6	タイムアウトを請求した相手チームがシュートを決めた時はタイム・アウトが取れます。
7	タイム・アウト終了の合図は2回鳴らします。(50秒で1回目、60秒で2回目)
8	ファウルがあってタイムアウトのときは、審判のファウルの報告を先に聞きましょう。
9	何番がシュートを決めたか や ファウルをしたかは、みんなで協力して伝えましょう。
10	ボールがリングに当たったかどうか、みんなで協力して伝えましょう。

ゲームが始まる前に自分の担当の役割について読んで確認しておこう！

<スコアラ>

- ☐ OKサイン(分かりました)の合図を、審判からファウルの番号を聞いた後に出そう。
- ☐ チームファウルが4回目になったら、ブザーを鳴らして、審判に知らせよう。

<アシスタント・スコアラ>

- ☐ 個人ファウルの数とチームファウルの数を、スコアラから素早く聞いて表示します。

<タイマー>

- ☐ オン・オフのボタンに指を置きっぱなしで、ゲームに集中しよう。
- ☐ 片手を真っ直ぐパーで挙げて、時計を動かす準備が出来ていることを合図しよう。

<30秒オペレーター>

- ☐ リセットボタンに指を置き続けて、ゲームに集中しよう。
- ☐ リセットボタンを押し続けることで、表示を消したままにできることを確認しよう。
- ☐ リセットボタンを離すことで、30秒カウントダウンが始まることを確認しよう。
- ☐ 各クォーターの残り時間が30秒を切ったら、新たに30秒は計らないで消そう。

30秒オペレーターの <キーワード>

シュートされたボールがリングに触れたとき、30秒リセットボタンを押す。

※リバウンド争いが始まり、どちらかのプレイヤーがボールを保持するまでスタートしない。
※コート内でのボールの保持(コントロール)を待って(確認して)スタートする。

- シュートをしただけでは、30秒をリセットすることはない。
- シュート・ブロックされただけでは、30秒をリセットすることはない。
- ファウルしただけでは、30秒をリセットすることはない。

シュートが決まったら(リングに入った)、30秒リセットボタンを押す。

※相手チームのエンドスロー・イン後、プレイヤーがボールを保持するまでスタートしない。
●シュートをしただけでは、30秒をリセットすることはない。
●シュート・ブロックされただけでは、30秒をリセットすることはない。
●バックボードに当たるだけではダメ！オレンジ色のリングに当たったことを確認すること。

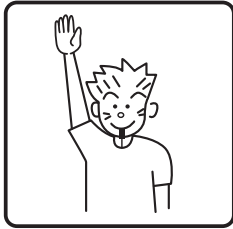
ボールを相手にカットされても、カットしたあと、すぐにリセットしない。

※カットされたチームがボールを取り返したら、そのまま継続して計る。
※カットされたボールがどちらのチームがコントロールするかを確認するまで待つ。
※カットしたチームがボールをコントロールしたらリセット/スタートする。

テーブル・オフィシャルズのまとめ

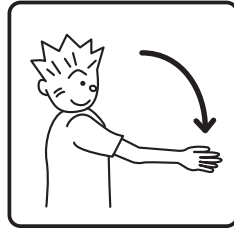
審判の合図

- 笛を鳴らすと同時にクロックを止める
- またはクロックを動かし始めない



手を開き上にあげる

- タイム・インの合図
クロックを動かし始める



あげていた手を軽く振る

- ヘルドボールの合図
オルタネートポジション
笛を鳴らすと同時にクロックを止める



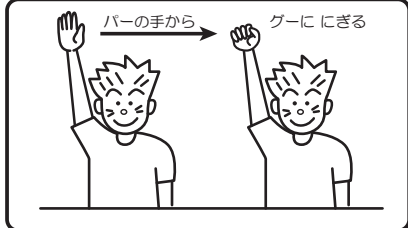
両親指を突き出して頭上へ

- 30秒計のリセットの合図
この合図で30秒計をリセットし30秒にします



人差し指を頭上でまわす

タイマーの合図

止まっていた時計がタイム・イン（動きだす）
審判のタイム・イン合図を見よう！

スコアラーの合図

タイム・アウト
ファウルときは、審判の番号のレポート報告を先に確認すること！

メンバーチェンジ



OK！ 分かりました！

タイマー

- ゲームの前半の開始と後半の開始 **3分前**と**1分前** に合図器具を鳴らす。
- 時計を動かす** 1) 最初のジャンプ・ボールのとき、ジャンパーがボールをタップしたとき。
2) 最後のフリースローが不成功で、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき。
3) スローインの場合、ボールがコート内のどちらかのプレイヤーに触れたとき。
- 時計を止める** 1) 審判が笛を鳴らしたとき。
2) あらかじめタイム・アウトを請求しているチームの**相手チームが得点**をした直後。
「あらかじめ」とは、ボールがシューターの手から離れる前をいう。
- 30秒の合図が鳴っても、時計は止めないこと。審判が笛を鳴らしてから止めること。

30秒オペレーター

- 30秒を動かす** ... スタートボタンを押す または リセットボタンを押してはなす。
1) スロー・インされたボールを、コート内で、どちらかのプレイヤーが**保持**（しっかりと持ったりドリブルをしてボールをコントロール）したとき。
2) リングに当たった**リバウンドのボール**を、プレイヤーが、コート内で、**保持したとき**。
- リセット ボタンで30秒を止める** ... **リセットして30秒をはかりなおす**
1) シュートのボールがリングに当たったとき 2) シュートのボールがゴールに入ったとき
3) 相手チームがボールを保持したとき 4) ディフェンスにファウルがあったとき
5) ディフェンスにキックボールがあったとき 6) ディフェンスの理由でゲームを止めたとき
- スタートストップ ボタンで30秒を止める** ... **そのままカウントダウン 継続**
・それまでボールを保持し攻撃していたチームに**引き続きスロー・イン**が与えられるとき
1) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき 2) オフェンスの理由でゲームを止めたとき
3) ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき 4) ダブル・ファウルを宣したとき
- すぐにリセットしないこと！（どっちのボールか、落ち着いて、計り続けよう）**
1) シュートブロックとそのあとの保持。 2) ボールの**ファンブル**とそのあとの保持。
3) ディフェンスが **カットしたルーズボール** の途中とそのあとの保持。

スコアラー

- 各クォーターの通算4回目のチーム・ファウルを審判がその4つ目のファウルを伝え終わったところで、**ブザーを鳴らして、指と声で**審判に伝えましょう。
- プレイヤーの5回目のファウルを**ブザーを鳴らして**、審判に知らせましょう。
- タイム・アウトやタイム・アウトのときの交代を**ブザーを鳴らして**、審判に知らせましょう。
- タイム・アウトの時間は審判が笛を鳴らしてから計り始めましょう。
50秒で1回**ブザー**を鳴らし、**60秒**でもう1回**ブザー**を鳴らして審判に知らせましょう。