

スコアシート記入例2018～(改訂版)

2018年6月 愛知県高体連バスケットボール専門部審判部

チームA:

尾張商業高校

チームB:

三河学園高校

大会名	ALL AICHI 2018 2		所	本館	
Game No.	A1		2018 年	10:00	
チームA:	尾張商業高校				
タイムアウト	7	3	10		
チーム・ファウル	4	3	10		
選手氏名	No.	PI-in	ファウル		
1 丹羽佐織 (CAP)	4	⊗	P		
2 藤浪玲子	5	⊗	P		
3	6	⊗	P		
4	7	×	P ₂		
5	8	×	P		
6	9	⊗	P		
7	10	×	P		
8	11	⊗	P		
9 半田渚	12				
10 中村千種	13	×	P		
11					
12					
コーチ	梶 邦彦		サイン	Toga B1	
A. コーチ	野田 晃平		サイン	Toga B1	
チームB:	三河学園高校				
タイムアウト	8	9	9		
チーム・ファウル	1	3	4		
選手氏名	No.	PI-in	ファウル		
1 岡崎葵	4	⊗	P		
2	5	⊗	P		
3	6				
4	7	⊗	P ₂		
5	8	×	P ₁		
6	9	×	P ₂		
7		×	P		
8		×	P		
9		×	P		
10		×	P		
11		⊗	P ₂		
12 渥美みさき (CAP)	15	⊗	P		
13					
14					
15					
16					
17					
18					
コーチ	中島 志乃奉		サイン	中島 C1 C1 GD	
A. コーチ	中尾 祐也		サイン	中島 C1 C1 GD	
スコアラー	高瀬 征範				
A. スコアラー	渡邊 宏晴				
タイマー	松永 太志				
ショット・クロック・オペレーター	栗田 千寛				
主審	塩谷 禎				
第1副審	居波 傑				
第2副審	榎原 啓文				

第1・3ピリオドは赤色、 第2・4・延長、それ以外すべて 黒または青色で書く。	フィールドゴールは/、 フリースローは●を 得点合計数上に記入。
キャプテンは氏名の後に(CAP) と記入。	途中から出場する選 手に×を記入。(初 めて出場するピリオ ドの色で)
コーチに、最初に出場する選手 のPI-in欄に黒または青色で×の 記入と、確認のサインをしてくら う。 ゲーム開始時に間違いがなけ れば赤色○で囲む。	得点した選手の番号を記入。 3点シュートは○で囲む。
タイムアウトは、その時のピリオドの経 過時間を記入(そのピリオドの色で)。 取らなかった分の枠は二本線で消す。 後半第4ピリオド残り2分まで、タイム アウトを取らなかった場合、後半の最 初の枠は二本の線で消す。	ファウル記入欄 パーソナル・ファウル P、テクニカル・ファウル T アンスポーツマンライク・ファウル U、ディスクォリファイク・ファウル D 罰則でフリースローが与えられる場合、後に本数を書く。 前半(1・2ピリオド)、後半(3ピリオド～終了)のファウルをそれ ぞれ黒色の太い線で囲む。 使用しなかった枠に黒または青色で横線を引く(氏名の記入がある 枠のみ)。 氏名の記入がない枠は、氏名欄から出場欄まで横線を引き、 ファウル記入欄には、最下段まで左のように斜線を引く。ただし1 行の場合は、ファウル記入欄まで横線を引く。
チーム・ファウルはピリオドごと に数字を×で消す。 コーチに対するテクニカルファ ウルはチームファウルに数えない。	ピリオド最後の得点に○ 太い横線で区切りをつける。
退場・失格の場合、GDと記入。 Game Disqualificationの略。 選手のアンスポーツマンライク・ファウル及び テクニカル・ファウル計2回。 U2回、T2回、U+T	第4、延長の最後の得点に ○、二本の横線を引く。 下の空欄は斜線/を引く。
コーチ、ベンチのファウル コーチ自身の行為に対するテクニカル ファウル C1 コーチ自身以外のテクニカルファウル B1(B2)	各ピリオドごとの得点を記入。 延長が二回以上続く場合は、延 長の合計得点を記入。

スコア	第1ピリオド	A	17	-	20	B
	第2ピリオド	A	19	-	18	B
	第3ピリオド	A	15	-	26	B
	第4ピリオド	A	24	-	19	B
	延長	A	/	-	/	B
最終スコア	A	75	-	83	B	
勝者チーム	三河学園高校					

ゲーム開始前の記入事項

試合開始予定時刻の40分前 *ただし時間は大会ごとに定める規定に従う
必要事項の記入(別の記入係が行ってもよい)。

*県内高校大会では、第2試合以降は前試合のハーフタイムまで。

10分、または、5分前 *時間は大会ごとに定める規定に従う

最初の5人のプレイヤーのPI-in欄に、**各チームのコーチ自身が「×」を黒または青色で記入しサイン**する(チームA、チームBの順)。

キャプテンの氏名の後ろに(CAP)と記入してあることを確認する。

各チームのメンバーの氏名の記入がない枠は、氏名・番号・出場欄に横線を引き、ファウル記入欄には最下段の右角まで斜線を引く。ただし1行の場合は、ファウル記入欄まで横線を引く。

ティップオフ前

最初の5人のプレイヤーの確認。

番号を**赤色の○**で囲み、「確認のシグナル」。

番号が異なる場合は審判に知らせる。

その他注意事項

①タイムアウトは、**タイムアウトが認められたときの各ピリオドの経過時間(分)**を、それぞれのピリオド記入時の色(赤または黒・青)で数字で記入する。

(例)残り3分12秒のとき→「7」、残り0分45秒→「10」

②ゲーム中にブザーを鳴らして審判に合図できるのは、ゲームクロックが止められているときだけである。

③ゲーム開始後、プレイヤー・交代要員の氏名・番号等の申し出等についての違反を見つけた場合には、次にゲームクロックが止められたとき、ただちにブザーを鳴らして審判に知らせる。

④ゲーム中、スコアボードの表示とスコアシートのランニングスコアを常に照合する。

・スコアシートが正しければ、ただちにスコアボードの得点を訂正させる。

・スコアシートに不審な点がある、一方のチームから得点やファウル、タイムアウトの数などについて疑義の申し出があったときは、次にゲームクロックが止められたとき、ただちにブザーを鳴らして審判に知らせる。

⑤テクニカルファウルは、誰に記録されるものなのかを審判の伝達で確認した上で正確に記入する。**テクニカルファウルの罰則はフリースロー1本。**

・プレイヤー自身の行為に対するテクニカルファウルは「T1」。

・コーチ自身の行為に対するテクニカルファウルは「C1」。

・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は「B1」(または「B2」)。

⑥次の場合は、ブザーを鳴らして審判に知らせる(新たなプレイヤーの交代合図は不要)。

・プレイヤーのファウルが5回になり、失格となるとき。

・プレイヤーのファウルで「T」または「U」が2回、あるいは「T」+「U」となり失格・退場となるとき。

・コーチ自身のテクニカルファウル「C」が2回となり失格・退場となるとき。

・コーチに記録されるファウル「B」が3回、または「B」と「C」が計3回となり失格・退場となるとき。

2018年4月～の変更点

①ゲーム開始時に出場する5人のプレイヤーの「×」印は、コーチ自身が記入し、サインする。

②各チームのメンバーの氏名の記入がない枠は、氏名・番号・出場欄に横線を引き、ファウル記入欄には最下段の右角まで斜線を引く。ただし1行の場合は、ファウル記入欄まで横線を引く。

③第2ピリオド終了時ファウルの欄の第1・2ピリオドのファウルを、ゲーム終了時、第3ピリオド～終了のファウルを黒または青色の太い線で囲む。