

大会名	NBJカップ		日付	R1 年 5 月 1 日		時間	14 : 30	
スコア	チームA { 8 - 4 } チームB { 27 }		会場	NBJアリーナ		Game No.	A-5	
Score	チームA { 33 } チームB { 27 }		クォーター	フルタイム		タイムアウト	フルタイム	
	{ 11 - 9 } { 7 - 7 } { 7 - 7 } (延長)		スコアラー	フルタイム		タイム	フルタイム	
			アシスタント	フルタイム		アシスタント	フルタイム	

真ん中は各クォーターの得点
四角の中には合計得点を書く。

ユニフォームの色と
チーム名を書く。

キャプテンには
大文字で (CAP)

JBAへ届けている
下3ケタの番号を書く。

両側面を書く。

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タイムで
①～⑥の順番に承認のサインをする。

タイム・アウトを取ったらXを書く。
使わなければ - を引いて消す。

クォーターごとに4個まで
のファウルをxで書く。
終了後、空枠は消さない。

チームA:	白のベンチはTDに向かって右		タイムアウト	① ② ③ ④ OT	
Team A	○○○○ミ (白)		① ② ③ ④	① ② ③ ④	
	トーナメント上級: ユニフォームが白のチーム		① ② ③ ④	① ② ③ ④	
No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時間	ファウル
1	1 1 1	○○ ○○ (CAP)	4		P1 P1 P3
2	2 2 2	○○ ○○	5		P2 P3
3	3 3 3	○○ ○○	6		
4	4 4 4	チームメンバーの 氏名を記入	7		P3 P3 P4
5	5 5 5	○○ ○○	8		
6	6 6 6	○○ ○○	9		
7	7 7 7	○○ ○○	10		
8	8 8 8	○○ ○○	11		
9	9 9 9	○○ ○○	12		
10	1 2 3	○○ ○○	13		
11	4 5 6	○○ ○○	14		
12	7 8 9	○○ ○○	15		
13	9 8 7	○○ ○○	16		
14	6 5 4	○○ ○○	17		
15	3 2 1	○○ ○○	18		
コーチ:	0 1 2	○○ ○○			B3 M3
A.コーチ:	3 4 5	○○ ○○			

- ・ディスクォリファイ出場 …… [D]
- ・コーチのテクニカル …… [C]
- ・ベンチのテクニカル …… [B]
- ・マンツーマンペナルティ …… [M]

コーチのテクニカルファウル等
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、そのつど空枠に記号を書く。
ゲームの終わりに、使わなかった空枠すべてに-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

● 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。

P₁₂₃₄

● 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。

P'

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

P'₃

ランニング スコア		RUNNING SCORE	
A	B	A	B
1	1	41	41
4	7	86	86
3	3	87	87
6	5	88	88
5	5	89	89
10	8	90	90
7	10		
7	6		
13	8		
8	14		
15	4		
9	16		
18	12		
5	19		
20	15		
4	21		
22	11		
5	23		
6	24		
25	8		
7	26		
27	16		
5	28		
29			
7	30		
12	31		
32			
15	33		
34			
35	36		
36			
37	37		
38			
39	39		
40			

フィールド・ゴール
得点したチームのランニング・
スコア欄の数字を/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・
スコア欄の数字を●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・各延長時間の
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。

続け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・
スコア欄の数字を/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メ線
を引く。

勝利チーム	勝ったチーム名と 終了時間を記入
試合終了時間	

<< テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

茨城県U12カテゴリー部会

2019.5.18 (改訂版)

※ゲームの開始と終了時に立ち上がってあいさつする必要はありません。

●スコアラー

1. 試合開始3分前までに、コーチのサインをもらいます。
2. 1分前のブザーが鳴ったら、メンバー登録を受け付けます。
3. スコアシート記入法にしたがってスコアシートに記入します。
4. 次のことをブザーを1回(2秒間)鳴らして大きな声でスコアラーの合図で審判に知らせます。

これは、スコアラーの役割なので、他の人に協力してもらいながらおぼえましょう

①個人の
5回目の
ファウル

②チームの4回目のファウル

★プレーが始まってしまったらブザーを鳴らさず、次にプレーが止まった時ブザーを鳴らして審判に知らせる

③タイムアウト
(両手でTの形
を示します。片手
は1本指で。)

④選手交代(胸の前で
両腕を交差させま
す。)

★知らせるときの言葉は「メンバーチェンジ」ではなく「交代」です。

5. スローインの方向(チーム)を示す矢印(オルタネイティング・ポゼッション・アロー)をあつかいます。
 - ・試合開始時はジャンプボールのあと、最初にコート内でボールをコントロールしたチームの相手チームがこうげきする方向に矢印をしめします。
 - ・ポゼッション・アローの向きは、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が終わったときに、すみやかに変えます。

★アローはまわりに見えるように、両手でまっすぐに持ち上げます。

①スローインされ
たボールがコート
内のプレーヤーに
触れたとき

②スローインをす
るチームにヴァイ
オレーションが
あったとき

③スローインされたボール
がリングとバックボードの
間にはさまったり、のった
ままになったとき

これは、アシスタント
スコアラーが代わりに
行ってもかまいません

6. タイムアウトについて

各クォーターと延長時間に1回ずつ、45秒間のタイムアウトをとることができます。
次のとき、タイムアウトがみとめられます。

①審判が笛を
吹いてゲーム
クロックが止
まったとき

②相手チーム
がフィール
ド・ゴールで
得点したとき

③最後のフ
リースローが
成功したとき

★スローイン、フリースローのボールが審判からプレーヤーに渡されたときやフィールド・ゴール後、エンドラインでプレーヤーが持ったときは認められません。

7. 交代について

第4クォーターと延長時間ではどちらのチームも交代ができます。
次のとき、交代がみとめられます。

①タイム
アウトがあ
ったとき

②審判が笛を吹
いてゲームク
ロックが止ま
ったとき

③ファウルの後は審
判がテーブルオフィ
シャルに伝達を終え
たとき

④最後のフ
リースロー
が成功した
とき

★スローイン、フリースローのボールが審判からプレーヤーに渡されたときは認められません。

6. 注意点

①個人ファウルと
チームファウルの数
をアシスタントスコ
アラーに知らせま
す。

②ファウルとタイムアウト
や交代がایشよの場合
は、審判がファウルを伝え
終わってからタイムアウト
や交代の合図をします。

③個人ファウルが5
回目、チームファウ
ルが4回目の時は、
先に5ファウルを知
らせます。

★ハーフタイムでスコアチェックが
終了したら、矢印の方向を変えるこ
とを審判に告げた後に変えます。

その他

スコアシートの記入法、試合終了後の処理の仕方などは別紙「スコアシート記入法」をよく読んで
正確におぼえてください。

<< テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

茨城県U12カテゴリー部会

2019.5.18 (改訂版)

※ゲームの開始と終了時に立ち上がってあいさつする必要はありません。

●タイマー

1. ゲームの開始と後半(3Q)の開始3分前と1分前をブザーを1回鳴らして審判と周囲に知らせます。
2. ゲームクロック(時計)を使って、競技の時間、インターバル、ハーフタイムを計り、ストップ・ウォッチを使ってタイムアウトの時間を計ります。
3. 次の瞬間にゲームクロック(時計)を動かします。

①ジャンプボールの場合、ジャンパーがボールをタップしたとき

②フリースローが入らないでゲームが続けられる場合、コートの中にいるプレーヤーがボールにふれたとき

③スローインの場合、コートの中にいるプレーヤーがボールにふれたとき

★どんなときもタイマーを動かし始めるのは、だれかがコート内でボールにふれた時です。スロー・インを投げた瞬間(しゅんかん)や、床にバウンドした瞬間ではありませんので注意しましょう。

試合終了近くで、点差がない場合は、勝敗に大きく影響するので、声に出してタイムイン、タイムアウトのタイミングを確認してください。

4. 次の瞬間にゲームクロック(時計)を止めます。

①各時限(クォーター)が終わったとき

②審判が笛を吹いたとき

③タイムアウトを請求(せいきゅう)した相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき

5. 注意点

①タイムアウトは審判が合図をしてからはかりはじめ、35秒経過と45秒経過したときブザーを鳴らして審判に知らせます。

②インターバルは60秒が経過したときにブザーを1回鳴らして審判に知らせます。

③ゲームクロック(時計)を動かすと同時に、上げていた手のひらを握って下ろします。また、止めると同時に、手の平を開いて頭上に上げます。

④24秒のブザーが鳴ってもゲームクロック(時計)は止めないで、審判の合図があったら止めます。

★この動作は、時計のスタート、ストップをまわりの人にはっきりと示すための合図です。

★ゲームを再開するときだけあげるのではなく、時計を止めたときにもあげます。

★ゲームを再開するときは、遅

<< テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

茨城県U12カテゴリー部会

2019.5.18 (改訂版)

※ゲームの開始と終了時に立ち上がってあいさつする必要はありません。

●アシスタントスコアラー

【個人ファウルをコールするアシスタントスコアラー】(スコアラーの隣に座る人)

1. スコアラーに協力し、ファウルがおこるたびに、そのファウルが選手の何回目のファウルかをしめします。
2. 次にチームファウルの数をしめします。
3. メンバー登録の時には、立ち上がり、大きな声で番号をスコアラーに伝えます。

4. 注意点

①個人ファウルとチームファウルは、審判がプレイヤーにボールを手渡す前にしめします。

②4つめのファウルがあった時は、回数を4にし、そのあとボールがライブになってから、赤い筒(ツ)をかぶせます。(スローインをするプレイヤーにボールがあたえられたとき)

③スコアラーに代わって矢印をあつかうことができます。

★4ファウルをコールする前に、ゲームが再開されたときは、次に審判が笛を吹いてゲームを止めるまで、コールをしてはいけません。

★4ファウルのコールをする前にゲームが再開されたときも、回数を4にし、赤い筒をかぶせます。

5. その他

●スコアラーに協力し、得点をしたプレイヤーの番号、ファウルをしたプレイヤーの番号をよく見て教えてあげます。

●ベンチからの「タイムアウト」「交代」などの請求(せいきゅう)があることに気をつけておいて、請求があったらすみやかにスコアラーに知らせます。

【個人ファウルをコールしないアシスタントスコアラー】(24秒計の隣に座る人)

1. スコアラーに協力し、ファウルがおこるたびに、そのファウルが選手の何回目のファウルかをしめします。
2. メンバー登録の時には、立ち上がり、大きな声で番号をスコアラーに伝えます。
3. その他

●チームファウルの回数を常に確認しておき、4ファウルになったら、すみやかにスコアラーに伝えます。

●24秒タイマーに協力し、24秒のリセットと24秒の継続を確認します。

●24秒タイマーがまちがって24秒計をリセットしてしまったときのために、24秒計が何秒残っているか見てあげます。

●リバウンドのボールをコントロールしたチームがどちらかを見て、24秒か14秒かをショットクロックオペレーターと一緒に確認しましょう。(「24秒」「14秒」と声をかける)

●ベンチからの「タイムアウト」「交代」などの請求(せいきゅう)があることに気をつけておいて、請求があったらすみやかにスコアラーに知らせます。

<< テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

茨城県U12カテゴリー部会

2019.5.18 (改訂版)

※ゲームの開始と終了時に立ち上がってあいさつする必要はありません。

●ショットクロックオペレーター

1. 24秒ルール用の装置またはストップウォッチを使って秒数をはかります。
2. 次のとき、24秒計を動かします。

①ジャンプボール後、どちらかのチームがボールをコントロールしたとき

②リングにふれたボールを、コート内のプレーヤーがコントロールしたとき

③スローインのとき、コート内のプレーヤーにふれたとき

★ディフェンス、オフェンスのプレーヤーは区別されません。

【ストップウォッチを使用する時】

黄色と赤色の小ばたを使って24秒の経過（けいか）を表示します。

残り10秒から5秒までは黄色、残り5秒から0秒までは赤色で表示します。

この時小ばたはしっかりとふりましょう。

3. 次のとき、ショットクロックは止めますがリセットはしません。（残りの秒数は表示する）
次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインのボールが与えられるときは24秒計を止めますがリセットしません。（24秒計を止めたとき24秒にもどさず、残りの秒数からスタートします）

①ボールがアウトオブバウンズになったとき

②ジャンプボールシチュエーションになったとき

③ダブルファウルがつけられたとき

④そのほか審判が特別な処置をするとき

※アウト・オブ・バウンズとは
コートの境界線（ライン）および境界線の外側の床にボールが触れたときのバイオレーションのことを言います。

4. 次のとき、ショットクロックを止めて24秒にリセットします。（秒数は表示はしない）

①シュートが入ったとき

②相手チームがボールをコントロールしたとき

③ファウル、ヴァイオレーションがつけられ、スローインがあたえられるとき

④フリースローがあたえられたとき

⑤その他、審判から指示があったとき

★アウトオブバウンズでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインがあたえられた時をのぞく

★テクニカルファウルのワンスローをのぞく

5. 次のときは、ショットクロックを14秒にリセットします。

①ボールがリングにふれたあと、それまでのオフェンスがリバウンドを取ったとき（コントロールしたとき）※フリースローの時も

②リバウンドでディフェンスのタップでアウトオブバウンズになり、オフェンスがスローインするとき

③リバウンドでオルタネーティング・ポゼッション・ルールによりポゼッション・アローの向きでオフェンスがスローインするとき

6. 注意点

①もっているボールをたたき落とされたり、パスしたボールが相手チームにふれたりしても、相手チームのプレーヤーがボールをコントロールするまでは、チームとしてのボールのコントロールは終わりません。（24秒計は止めません。）

★ボールのコントロールは、ボールをつかんだり、キャッチしたり、ドリブルする等のことをいいます。

②ボールがシューターの手からはなれてリングにふれなかったときは、バックボードにふれても24秒は終わりません。

④残り時間が14秒より少ないときは、新たな24秒計ははからずに24秒計の電源をOFFにします。

③リバウンド、ルーズボールのあらい中は計り始める事はありません。
オフェンスリバウンド
⇒14秒リセット
ディフェンスリバウンド
⇒24秒リセット