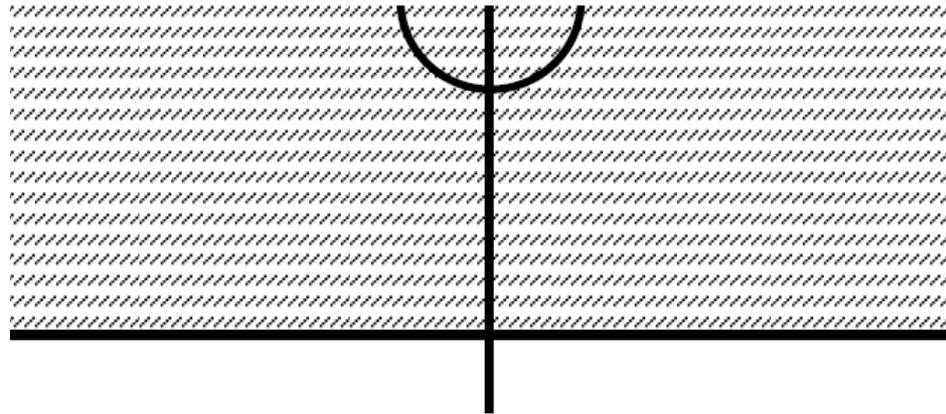


## すわる場所



A チーム  
〔淡色〕

ショットクロック  
オペレーター

タイマー

スコアラー

アシスタント・  
スコアラー

B チーム  
〔濃色〕

前の試合が終わったら、  
すぐにすわろう！

# スコアラー

ゲーム開始前に、スコアシートをかくにんする。

大会名	第●●回鈴木正三杯ウインタートーナメント	日付	20●●年1月●●日	時間	10:00
会場	郷土の森総合体育館	Game No.	②		
スコア	チームA	チームB			
Score	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
	(延長)				
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:	唯一fight (白)		タイムアウト						
Team A			① ② ③ ④ OT						
No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時間	ファウル				
				① ② ③ ④	1	2	3	4	5
1	001	馬場 シェーン	4						
2	002	本橋 ショージ	5						
3	003	松浦 教授	6						
4	004	舟 直	7						
5	005	泉田 輝幸	8						
6	006	林山 泰雄	9						
7	007	渡部 涼	10						
8	008	葉加瀬 健人	11						
9	009	戸田 重	12						
10	010	年田 義宏	13						
11	011	森口 明	14						
12	012	笠原 広	15						
13	013	川畑 一博	16						
14	014	佐藤 由	17						
15									
コーチ:	015	戸田 雄三							
A.コーチ:	016	芹川 孝							

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	

ランニング スコア RUNNING SCORE					
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

心配なことは、しんばんさんに聞こう。

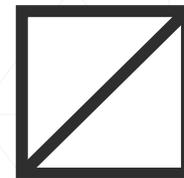
# スコアラー

## ゲームに出場する選手を登録する。

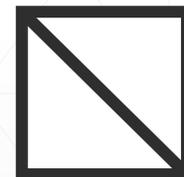
チームA: Team A		唯一fight (白)		タイムアウト								
				①	②	③	④	OT				
No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時限				ファウル				
				①	②	③	④	1	2	3	4	5
1	001	馬場 ジェーン	4	✓	✓	✓	✓					
2	002	本橋 ジョージ	5	✓	✓	✓	✓					
3	003	松浦 教授	6	✓	✓	✓	✓					
4	004	舟 直	7	✓	✓	✓	✓					
5	005	泉田 輝幸	8	✓	✓	✓	✓					
6	006	林山 泰雄	9	✓	✓	✓	✓					
7	007	渡部 涼	10	✓	✓	✓	✓					
8	008	葉加瀬 健人	11	✓	✓	✓	✓					
9	009	戸田 重	12	✓	✓	✓	✓					
10	010	年田 義宏	13	✓	✓	✓	✓					
11	011	森口 明	14	✓	✓	✓	✓					
12	012	笠原 広	15	✓	✓	✓	✓					
13	013	川畑 一博	16	✓	✓	✓	✓					
14	014	佐藤 由	17	✓	✓	✓	✓					
15												
コーチ:	015	戸田 雄三										
A.コーチ:	016	芹川 孝										

### 出場する選手の書き方

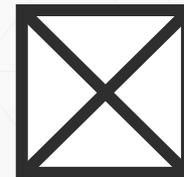
★最初から出る人



★とちゅうから出る人



★一度下がって、もう一度出る人



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

# スコアラー

## 選手のファウルを記録する。

チームA: Team A				唯一fight (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	001	馬場	ジェーン	4	/	/	/	/	/										
2	002	本橋	ジョージ	5	/	/	/	/	/										
3	003	松浦	教授	6	/	/	/	/	/										
4	004	舟	直	7	/	/	/	/	/										
5	005	泉田	輝幸	8	/	/	/	/	/										
6	006	林山	泰雄	9	/	/	/	/	/										
7	007	渡部	涼	10	/	/	/	/	/										
8	008	葉加瀬	健人	11	/	/	/	/	/										
9	009	戸田	重	12	/	/	/	/	/										
10	010	年田	義宏	13	/	/	/	/	/										
11	011	森口	明	14	/	/	/	/	/										
12	012	笠原	広	15	/	/	/	/	/										
13	013	川畑	一博	16	/	/	/	/	/										
14	014	佐藤	由	17	/	/	/	/	/										
15																			
コーチ:	015	戸田	雄三																
A.コーチ:	016	芹川	孝																

### ファウルの書き方

#### ★パーソナルファウル

- ・スローインの場合



- ・フリースローの場合



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

ファウルがおきた  
クォーターを書く

# スコアラー

## 選手のファウルを記録する。

チームA: Team A				唯一fight (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	001	馬場 ジェーン	4	/	/	/	X	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>					
2	002	本橋 ジョージ	5	/	/	/	/	P <sub>4</sub>	P <sub>4</sub>					
3	003	松浦 教授	6	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>4</sub>	P <sub>4</sub>		
4	004	舟 直	7	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>4</sub>					
5	005	泉田 輝幸	8	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>					
6	006	林山 泰雄	9	/	/	/	/							
7	007	渡部 涼	10	/	/	/	/							
8	008	葉加瀬 健人	11	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	U <sub>4</sub>					
9	009	戸田 重	12	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>					
10	010	年田 義宏	13	/	/	/	/							
11	011	森口 明	14	/	/	/	/	P <sub>3</sub>						
12	012	笠原 広	15	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>					
13	013	川畑 一博	16	/	/	/	/	P <sub>1</sub>						
14	014	佐藤 由	17	/	/	/	/							
15														
コーチ:		015	戸田 雄三											
A.コーチ:		016	芹川 孝											

### ファウルの書き方

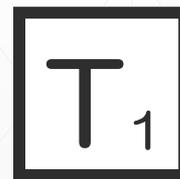
#### ★アンスポーツマンライクファウル



チーム ファウル
-------------

1Q	2Q
1	1
2	2
3	3
4	4

#### ★テクニカルファウル



3Q	4Q
1	1
2	2
3	3
4	4

# スコアラー

## コーチのファウルを記録する。

チームA: Team A					唯一fight		(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	001	馬場 ジェーン			4	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>							
2	002	本橋 ジョージ			5	/	/	/	/	P <sub>4</sub>	P <sub>4</sub>							
3	003	松浦 教授			6	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>4</sub>	P <sub>4</sub>				
4	004	舟 直			7	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>4</sub>							
5	005	泉田 輝幸			8	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>							
6	006	林山 泰雄			9	/	/	/	/									
7	007	渡部 涼			10	/	/	/	/									
8	008	葉加瀬 健人			11	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	U <sub>4</sub>							
9	009	戸田 重			12	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>							
10	010	年田 義宏			13	/	/	/	/									
11	011	森口 明			14	/	/	/	/	P <sub>3</sub>								
12	012	笠原 広			15	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>							
13	013	川畑 一博			16	/	/	/	/	P <sub>1</sub>								
14	014	佐藤 由			17	/	/	/	/									
15																		
コーチ:		015	戸田 雄三							C <sub>1</sub>	M <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	M <sub>4</sub>					
A.コーチ:		016	芹川 孝															

### ファウルの書き方

★コーチのテクニカルファウルなど



コーチに対するテクニカル  
ファウル



チーム ファウル
-------------

1Q	2Q
1	1
2	2
3	3
4	4

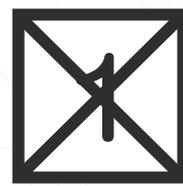
3Q	4Q
1	1
2	2
3	3
4	4

# スコアラー

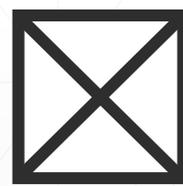
チームファウルとタイムアウトを記録する。

チームA: Team A		唯一fight (白)		タイムアウト										
				①	②	③	④	OT						
				X										
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	001	馬場 ジェーン	4	/	/	/	X	P <sub>1</sub>						
2	002	本橋 ショージ	5	/	/	/	/							
3	003	松浦 教授	6	/	/	/	/							
4	004	舟 直	7	/	/	/	/							
5	005	泉田 輝幸	8	/	/	/	/							
6	006	林山 泰雄	9	/	/	/	/							
7	007	渡部 涼	10	/	/	/	/							
8	008	葉加瀬 健人	11	/	/	/	/							
9	009	戸田 重	12	/	/	/	/							
10	010	年田 義宏	13	/	/	/	/							
11	011	森口 明	14	/	/	/	/							
12	012	笠原 広	15	/	/	/	/							
13	013	川畑 一博	16	/	/	/	/							
14	014	佐藤 由	17	/	/	/	/							
15														
コーチ:		015	戸田 雄三											
A.コーチ:		016	芹川 孝											

チームファウルの書き方



タイムアウトの書き方



チーム ファウル
-------------

1Q	2Q
X	1
2	2
3	3
4	4

3Q	4Q
1	1
2	2
3	3
4	4

# スコアラー

ランニングスコアを記録する。

ランニング スコア RUNNING SCORE											
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	

ゴールの書き方

A		B	
	1	1	
4	2	2	▲
7	●	3	
7	●	4	

# スコアラ

クォーターの終わりに、しるしをつける。

ランニング スコア RUNNING SCORE											
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		

クォーターの終わりに

A		B	
	1	1	
4	<del>2</del>	<del>2</del>	▲
7	●	●	9
7	●	4	

# スコアラー

スコアシートをしめる。

大会名	第●●回鈴木正三杯ウインタートーナメント	
スコア Score	チームA 67	チームB 65

Score breakdown for Team A: 10, 17, 22, 10, 8 (延長)

Score breakdown for Team B: 8, 11, 13, 27, 6

# スコアラー

チームA:		Team A		唯一fight		(白)		タイムアウト						
								①	②	③	④	OT		
								X	-	X	X	X		
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	001	馬場 ジェーン		4	/			X	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>				
2	002	本橋 ジョージ		5		/		X	P <sub>4</sub>	P <sub>4</sub>				
3	003	松浦 教授		6	/			X	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>4</sub>	P <sub>4</sub>	
4	004	舟 直		7	/			X	P <sub>1</sub>	P <sub>4</sub>				
5	005	泉田 輝幸		8		/		X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>				
6	006	林山 泰雄		9		/		X						
7	007	渡部 涼		10				X						
8	008	葉加瀬 健人		11	/			X	P <sub>1</sub>	U <sub>4</sub>				
9	009	戸田 重		12		/		X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>				
10	010	年田 義宏		13				X						
11	011	森口 明		14				X	P <sub>3</sub>					
12	012	笠原 広		15		/		X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>				
13	013	川畑 一博		16	/			X	P <sub>1</sub>					
14	014	佐藤 由		17				X						
15								X						
コーチ:		015	戸田 雄三						C <sub>1</sub>	M <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	M <sub>4</sub>		
A.コーチ:		016	芹川 孝											

チーム  
ファウル

1Q	2Q
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X

3Q	4Q
X	X
X	X
X	X
4	X

# スコアラー

5	24	24	
	25	25	8
15	26	26	
15	●	27	5
	28	●	5
4	29	29	
	30	30	4
7	31	31	
	32	○	4
7	33	33	
	34	34	7
5	35	35	
	36	36	7
6	37	37	
	38	38	4
5	39	39	
	40	40	5
	64	●	6
4	65	○	9
7	●	66	
4	○	67	
	68	68	
	69	69	
	70	70	
	71	71	
	72	72	
	73	73	
	74	74	
	75	75	
	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	
	110	110	
	111	111	
	112	112	
	113	113	
	114	114	
	115	115	
	116	116	
	117	117	
	118	118	
	119	119	
	120	120	

勝利チーム	唯一fight
試合終了時刻	11:08

# スコアラー

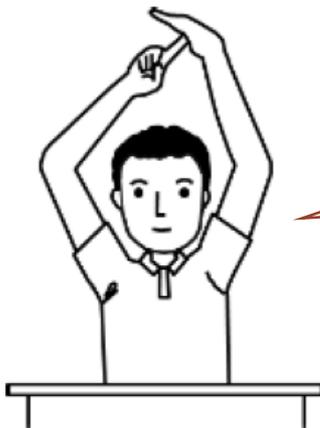
大会名	第●●回鈴木正三杯ウインタートーナメント				日付	20●●年1月●●日	時間	10:00
					会場	郷土の森総合体育館	Game No.	②
スコア					クルーチーフ	アンパイア		
Score	チームA	10	-	8	スコアラー	④	タイマー	①
	}	17	-	11				
		22	-	13	チームB			
		10	-	27	③ ←	A. スコアラー	②	ショットクロックオペレーター
		8 (延長)	-	6				

# スコアラ

しんばんに、いろいろ知らせる。

タイムアウト

タイムアウト



両手で（片手は指で）

T型を示す

**タイムアウトです！  
白！**

# スコアラ

## タイムアウトを知らせていいとき

- ・ しんぱんが笛を鳴らしたとき
  - ★ただしファウルときは、しんぱんが  
T Oにファウルの内容を伝えたあと
- ・ 最後のフリースローが成功したとき  
→どちらのチームのタイムアウトでも
- ・ 相手チームのシュートが入ったとき  
→得点されたチームのタイムアウトのみ

**OK**

# スコアラー

タイムアウトを知らせては**いけない**とき

- ・ スローインするプレイヤーにボールが与えられたあとで、タイムアウトの求めがあったとき

# スコアラー

タイムアウトを知らせては**いけない**とき

- ・ フリースローのボールが  
シューターに与えられたあとに  
タイムアウトの求めがあったとき

# スコアラー

タイムアウトを知らせては**いけない**とき

- ・最後のフリースローが成功したあと  
スローインするプレイヤーが  
ボールを持ったあとで  
タイムアウトの求めがあったとき

# スコアラー

しんばんに、いろいろ知らせる。

交代

交代



胸の前で両腕を交差させる

(手は開く)

**交代です！  
青！**

# スコアラー

しんぱんに、いろいろ知らせる。

- プレイヤーの5回目のファウル

白7番！  
ファイブ・ファウルです！

# スコアラ

## 注意してほしいこと

- ・ スコアシートを書くときは、  
鉛筆を使う
- ※ボールペンなどの消せないものは  
使わない
- ・ 直線を引くときは、定規を使う

# タイマー

**3分前と1分前を知らせる。**

**前半・後半の始まる3分前と1分前に  
ブザーを鳴らして知らせる。**

**ビー——！**

**3分前**

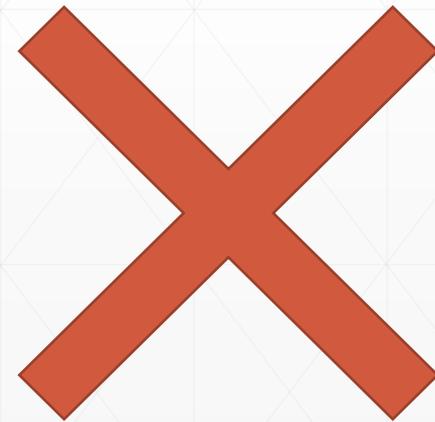
**ビー——！**

**1分前**

# タイマー

## 1分前を知らせないとき

第1クォーターと第2クォーターの間,  
第3クォーターと第4クォーターの間,  
オーバータイム (OT) の前は,  
1分前は知らせない。



# タイマー

ゲーム・クロック（タイマー）を動かす。

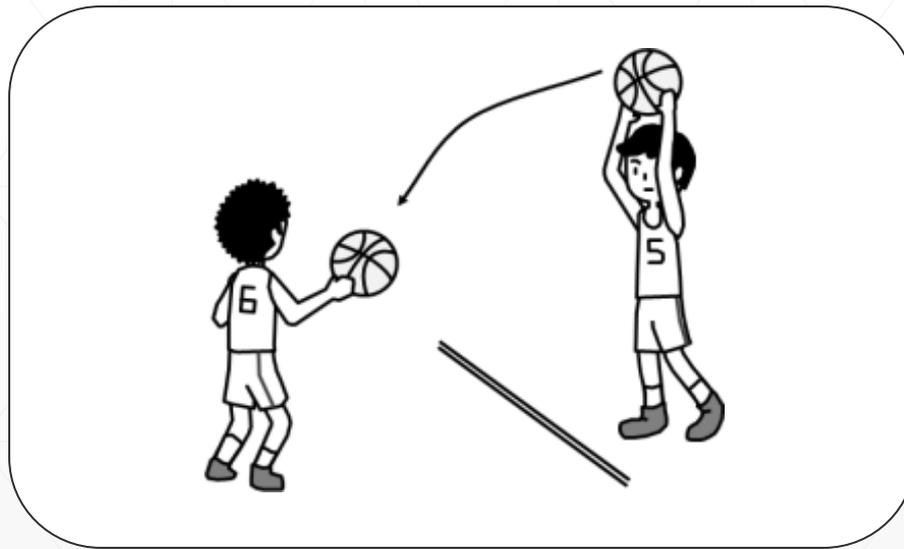
ジャンプボールでジャンパーが  
ボールをタップしたとき



# タイマー

ゲーム・クロック（タイマー）を動かす。

スローインされたボールが  
コート内のプレーヤーにふれたとき



# タイマー

ゲーム・クロック（タイマー）を動かす。

最後のフリースローが外れて、  
ゲームが続くときは、  
ボールがコート内のプレーヤーに  
ふれたとき



# タイマー

ゲーム・クロック（タイマー）を止める。

- 各クォーターが終わったとき
- しんぱんが笛を鳴らしたとき

ファウル

バイオレーション

ヘルドボール

その他の理由

# タイマー

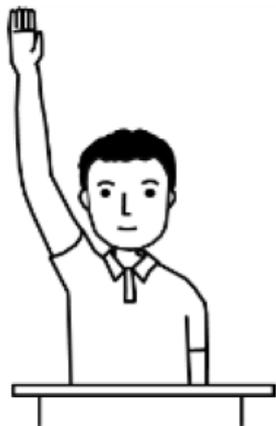
ゲーム・クロック（タイマー）を止める。  
タイムアウトを求めているチームの  
「相手チーム」が、  
フィールドゴールで得点したとき

# タイマー

## タイマーの合図

### タイマーをストップ

ゲーム・クロックを  
止めている



手を開き頭上に上げる

### タイマーをスタート

ゲーム・クロックを  
動かしはじめる



手のひらをにぎって下す

# タイマー

## タイムアウトを計る。

- **ストップウォッチを使って計る。**
- **しんぱんがタイムアウトの合図をしてから計る。**
- **35秒で1回目のブザーを鳴らす。**
- **45秒で2回目のブザーを鳴らす。**

# ショットクロックオペレーター

**24秒を計りはじめる。**

**どちらかのチームが  
コート内でボールをコントロール  
したときから、計りはじめる。**

# ショットクロックオペレーター

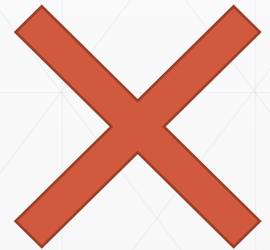
「コントロール」とは

コート内でプレイヤーが

- ・ボールを持っている
- ・ドリブルしている

ボールにふれただけではコントロール  
ではない。

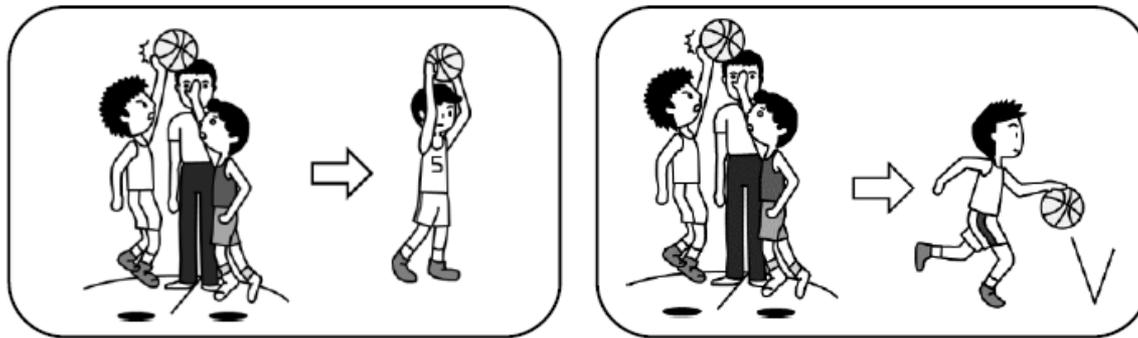
シュートの後のルーズボールは？



# ショットクロックオペレーター

24秒を計りはじめる。

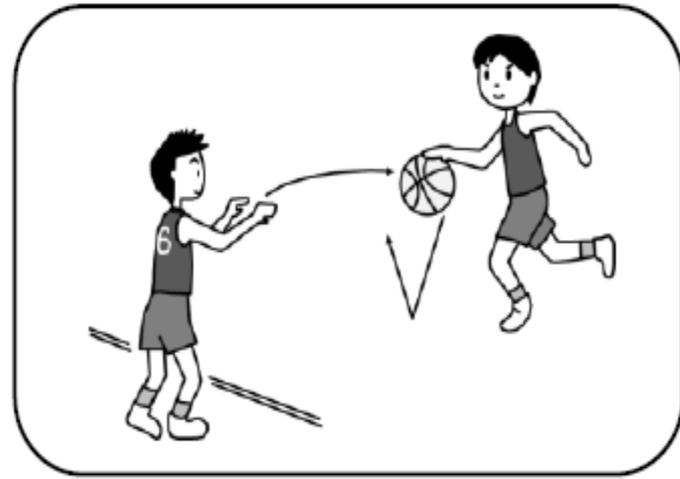
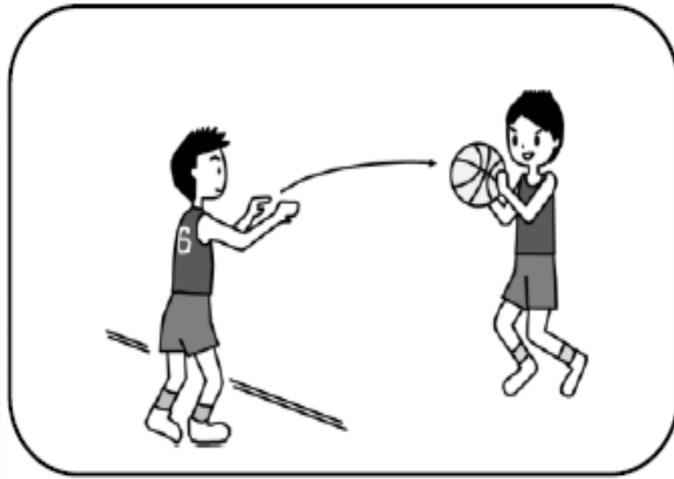
ジャンプボールで、  
ジャンパーがタップしたボールを、  
どちらかのチームが  
コントロールしたとき



# ショットクロックオペレーター

24秒/14秒を計りはじめる。

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



# ショットクロックオペレーター

## 24秒/14秒を計りはじめる。

シュートしたボールが  
リングに当たって外れたときは、  
リングに当たったときに  
ショットクロックを**リセット**する。

○リセット→ストップ

または

○リセットを長押し

そのあとコート内の

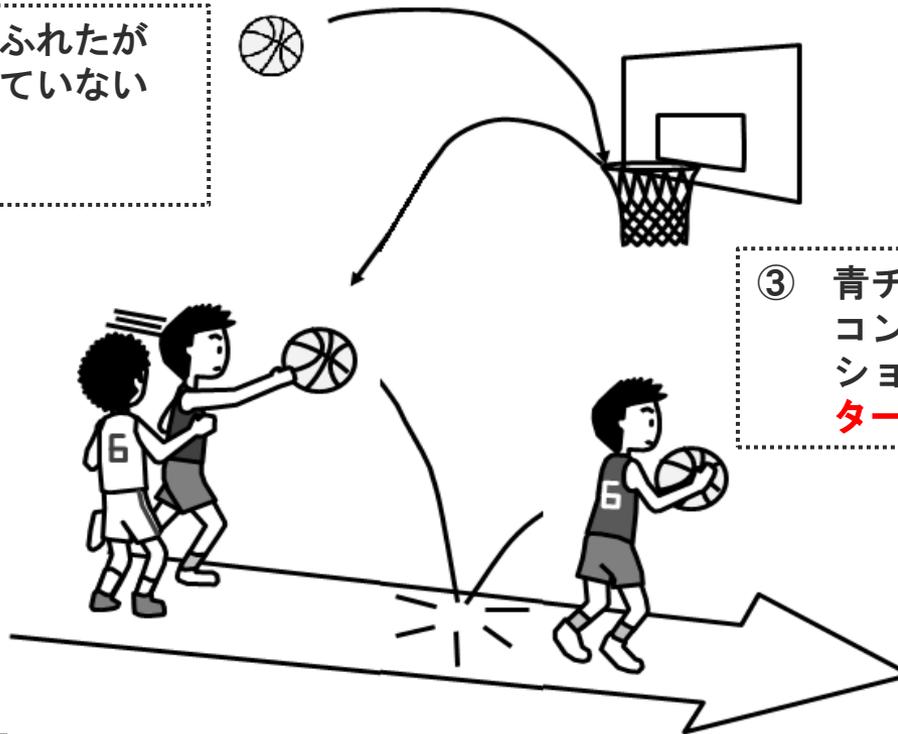
- ① オフェンス側のチームがボールをコントロールした場合  
⇒ **14秒にリセット**し、計りはじめる。
- ② ディフェンス側のチームがボールをコントロールした場合  
⇒ **24秒**から計りはじめる。

# ショットクロックオペレーター

## 24秒を計りはじめる。

① 白チームがシュートしたボールがリングに当たる  
ショットクロックをリセットし、**ストップする(または長押しする)**

② 青チームのボールにふれたがまだコントロールしていない  
ショットクロックは**スタートしない**

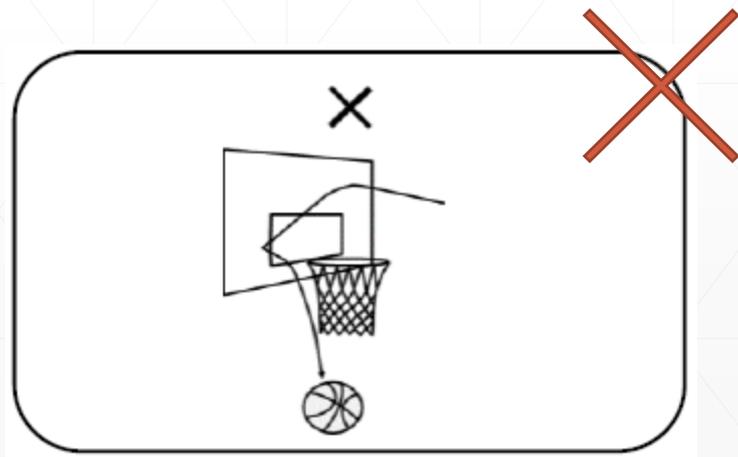
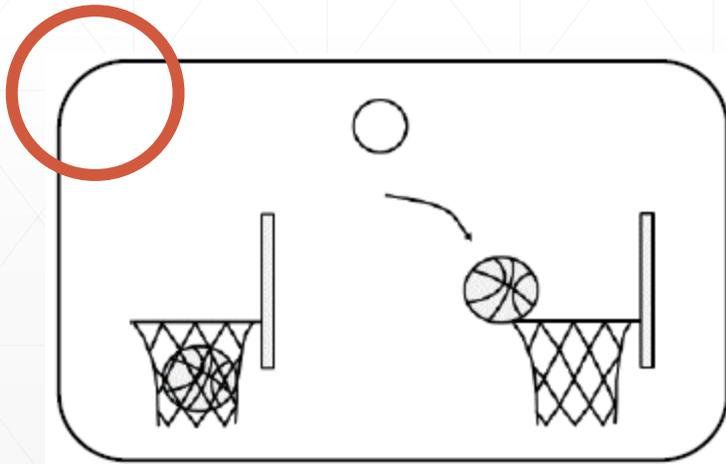


③ 青チームのボールのコントロールが始まる  
ショットクロックを**スタートする**

# ショットクロックオペレーター

ショットクロックをリセットする。

ボールがシューターの手からはなれ、  
バスケットに入るか  
リングにふれたとき



# ショットクロックオペレーター

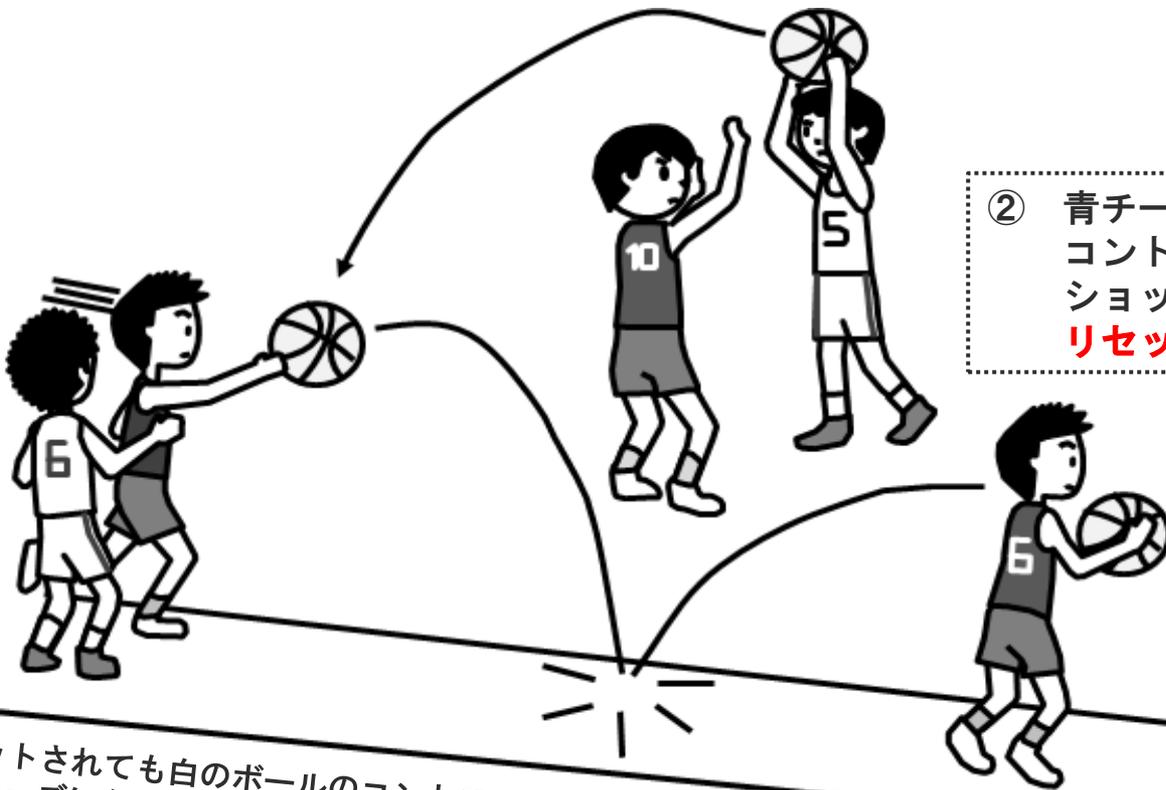
**ショットクロックをリセットする。**

**相手チームがボールをコントロール  
したとき**

**ただし、相手チームが、  
パスやドリブルをカットしただけでは、  
ストップもリセットもしない。**

# ショットクロックオペレーター

## ショットクロックをリセットする。



② 青チームのボールの  
コントロールが始まる  
ショットクロックを  
リセットしスタートする

① パスがカットされても白のボールのコントロールはまだ終わっていない  
ボールがルーズになってもショットクロックはストップもリセットもしない

# ショットクロックオペレーター

**ショットクロックをリセットする。**

- **どちらかのチームにファウルがあったとき**
- **ボールをコントロールしているチームの相手チームが、わざとボールをけったとき**

# ショットクロックオペレーター

**14秒にリセットする。**

ボールがリングに触れたあと

オフェンス側のチームが

リバウンドやルーズボールで

もう一度ボールをコントロールした場合

⇒ショットクロックを**14秒にリセット**する

# ショットクロックオペレーター

## 14秒にリセットする。

- ①リバウンドのボールを**オフェンス側のチームがコントロール**したとき
- ②リバウンドのボールをどちらのチームもコントロールする前にアウトオブバウンズになり、**オフェンス側のチームのボール**になったとき
- ③リバウンドのボールをどちらのチームもコントロールする前にジャンプボールシチュエーションとなり、**オフェンス側のチームのボール**となったとき
- ④シュートのボールがリングにはさまり、ジャンプボールシチュエーションで**オフェンス側のチームのボール**となったとき

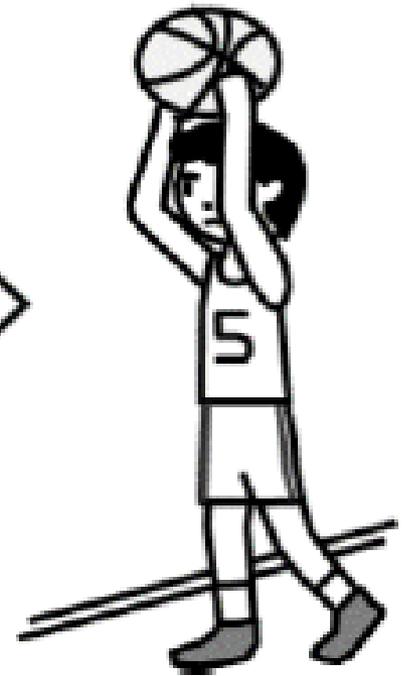
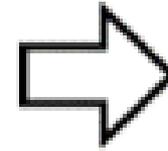
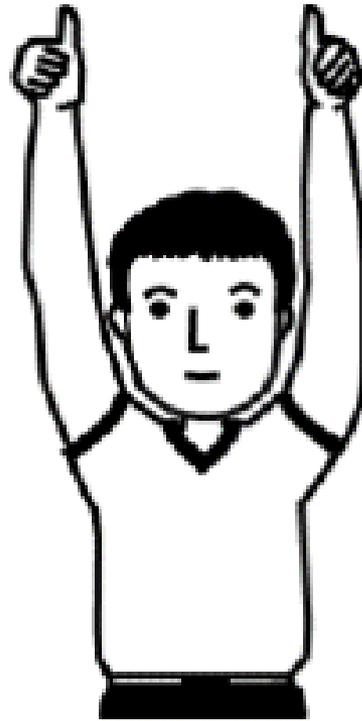
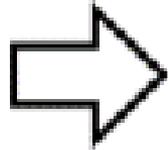
# ショットクロックオペレーター

ショットクロックをリセットしないとき  
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  
ボールがあたえられるときは、  
ショットクロックを止めるが  
リセットはしない。

24秒/14秒は続けて数える。

# ショットクロックオペレーター

ショットクロックをリセットしないとき



# ショットクロックオペレーター

## 24秒にリセットし、秒数を表示しない

- ①ボールが正当にバスケットに入ったとき
- ②ボールが相手チームのバスケットに触れ、相手チームがそのボールをコントロールしたとき
- ③次のことが起こった結果、チームのバックコートから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（アウトオブバウンズの場合を除く）
  - ・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※相手チームが著しく不利になる場合を除く
- ④フリースローを行うとき

# ショットクロックオペレーター

## その他

- しんぱんがリセットの合図をしたら、  
その判断に従う



人差し指を伸ばして手を回す

# ショットクロックオペレーター

## その他にすること

新しく24秒/14秒を計りはじめるときに  
各クォーターの残り時間が  
24秒より少なかったら、  
ショットクロックの表示を消す。

# ショットクロックオペレーター

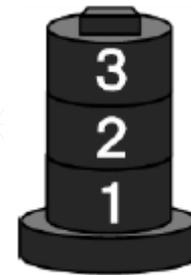
## ショットクロックの操作以外にすること

- 白チームのチームファウルを表示する。

円筒をのせるタイミング

→ボールがライブになったとき

- ・スローインするプレイヤーにボールが与えられたとき
- ・フリースローシューターにボールが与えられたとき



- 白チームのタイムアウトをスコアラーに伝える。

# アシスタント・スコアラー

スコアラーに協力する。

- 声に出して伝える。

白4番シュート, カウント!

白5番, 2回目です!

白のチーム・ファウル, 3回目です!

- 青チームのタイムアウトを伝える。

# アシスタント・スコアラー

こじん・チームファウルを表示する。

## ● こじんファウル

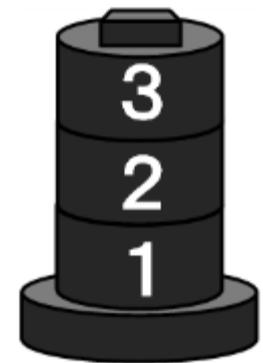


## ● 青チームのチームファウル

円筒をのせるタイミング

→ボールがライブになったとき

- ・スローインするプレイヤーにボールが与えられたとき
- ・フリースローシューターにボールが与えられたとき



# アシスタント・スコアラー

**ポゼッションアロー（矢じるし）**  
**試合が始まる前**

**ジャンプボールの前は、  
どちらのチームにも向けない。**

# アシスタント・スコアラー

**ポゼッションアロー（矢じるし）**

**試合が始まる時**

ジャンプボールのあと、  
どちらかのチームが  
ボールをコントロールしたら、  
その相手チームがせめる方に  
矢じるしを向ける。

# アシスタント・スコアラー

POSS.

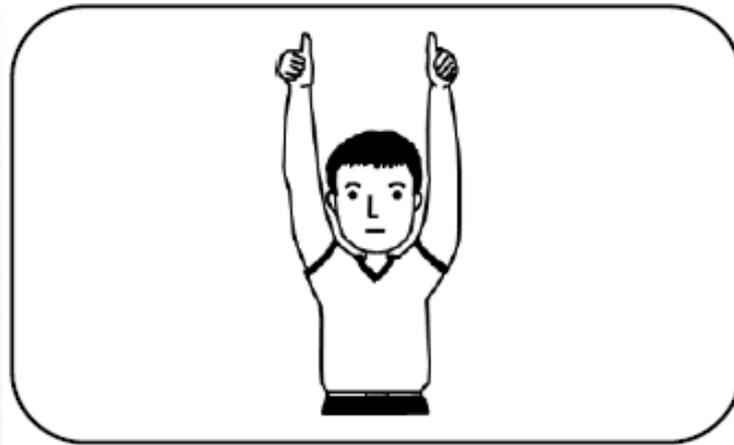


# アシスタント・スコアラー

ポゼッション・アロー（矢じるし）

試合中

しんぱんが、ヘルドボールの  
合図をしたら、  
矢じるしに手をそえて、じゅんびする。

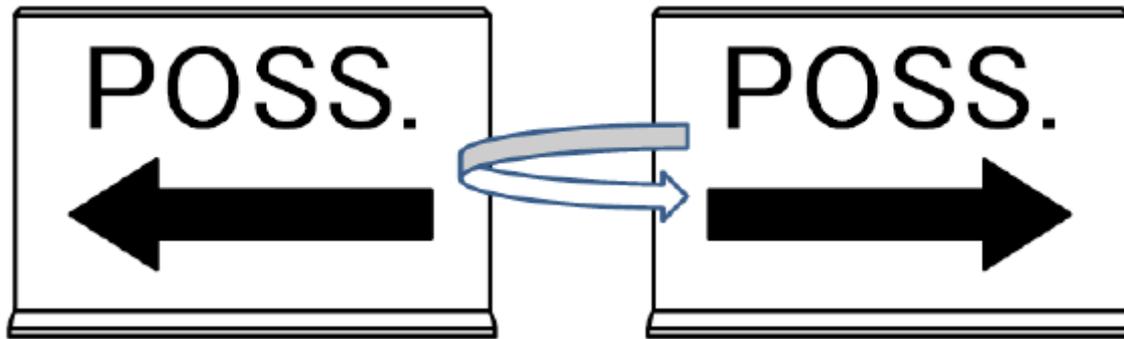


# アシスタント・スコアラー

ポゼッションアロー（矢じるし）

試合中

そのあとで、  
スローインされたボールを、コート  
内のプレーヤーがコントロールした  
ら

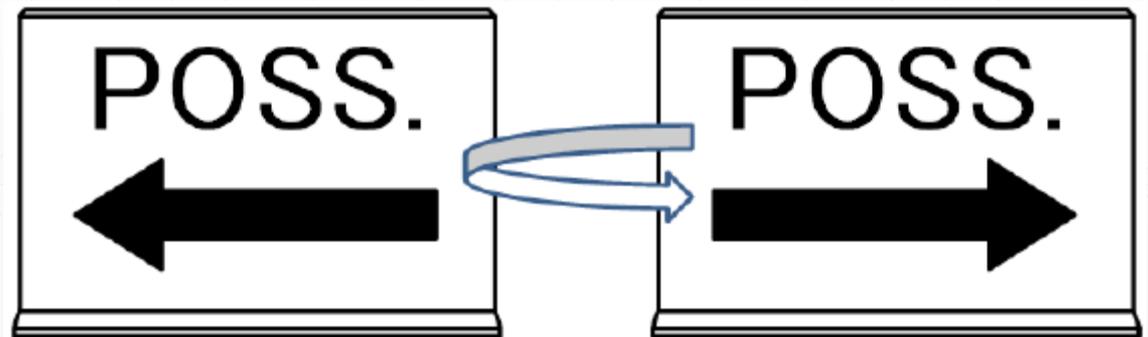


# アシスタント・スコアラー

ポゼッションアロー（矢じるし）

試合中のいろいろ①

スローインするプレーヤーが、  
バイオレーションをしたら、  
矢じるしの向きを変える。

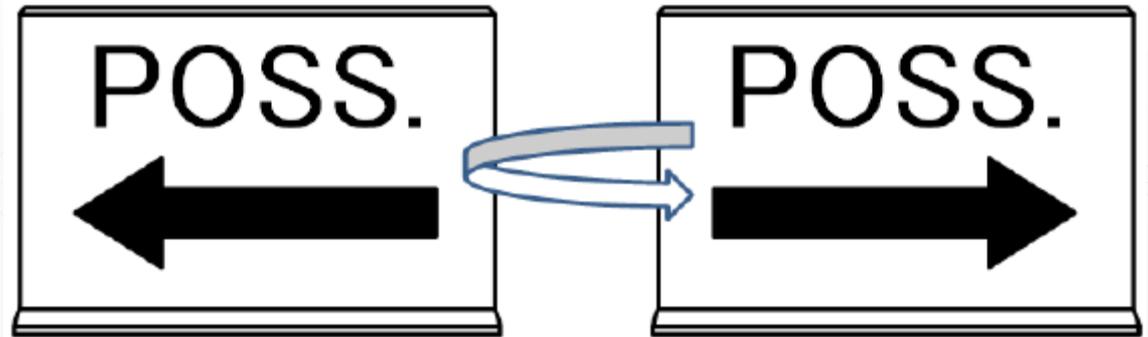


# アシスタント・スコアラー

ポゼッションアロー（矢じるし）

試合中のいろいろ②

スローインしたボールが、  
だれにもふれずにアウトになったら、  
矢じるしの向きを変える。

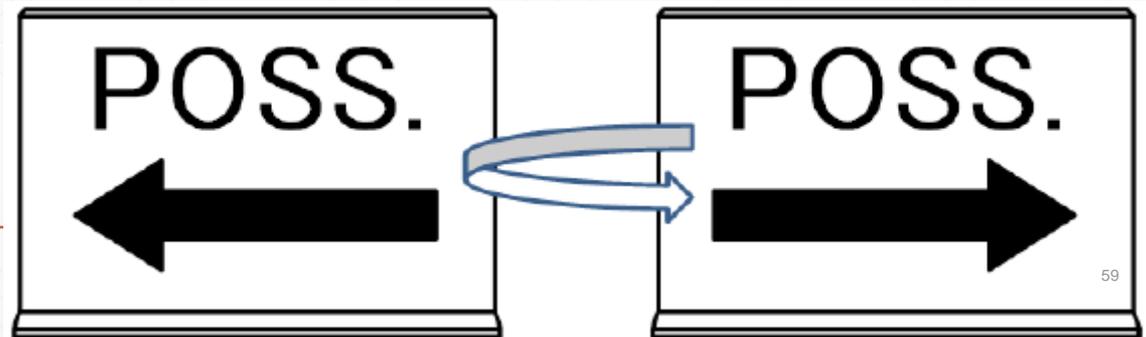


# アシスタント・スコアラー

ポゼッションアロー（矢じるし）

試合中のいろいろ③

スローインしたボールが、  
直接、リングにはさまったとき、  
直接、リングに乗ったとき、  
矢じるしの向きを変える。

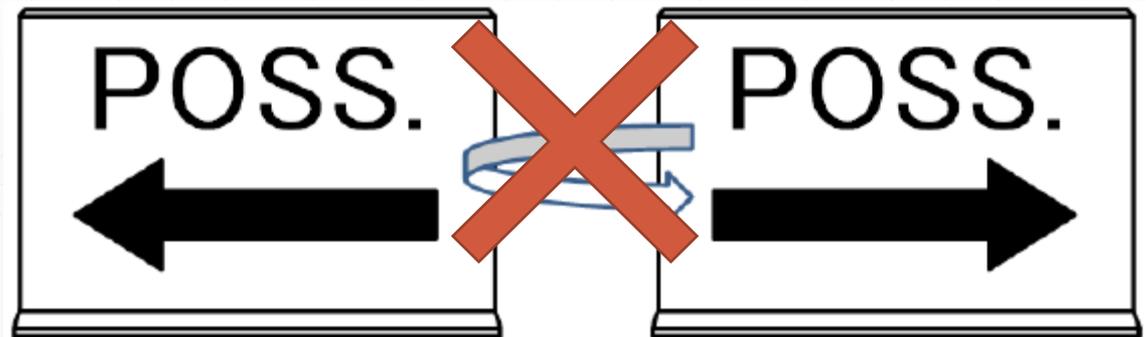


# アシスタント・スコアラー

ポゼッションアロー（矢じるし）

試合中のいろいろ④

スローインするプレーヤーがボールをコート内に投げ入れる前に、ファウルがあったとき、矢じるしの向きは変えない。

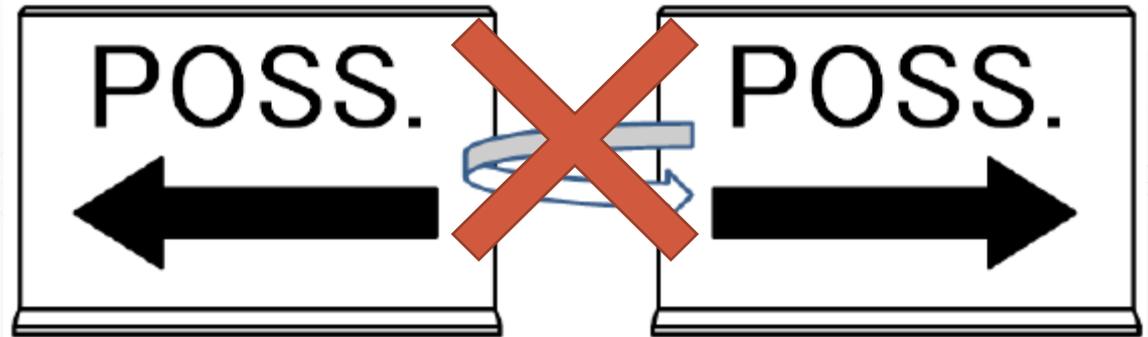


# アシスタント・スコアラー

ポゼッションアロー（矢じるし）

試合中のいろいろ⑤

スローインしたボールが  
空中にある間にファウルがあったとき  
矢じるしの向きは変えない。



# フロアワイパー（モッパ）

## モップをかけるとき

- ・ しんぱんに呼ばれたとき
- ・ ハーフタイム

※選手がコートを使っているときはやらなくていい

- ・ クォータータイム
- ・ タイムアウト

# フロアワイパー（モツパー）

## モツプをかけるとき②

- ・ ハーフタイムは二人以上で協力して、**オールコート**モツプをかける。
- ・ クォータタイムおよびタイムアウトは、**台形のみ**モツプをかける。
- ・ 体育館の板目に合わせて、モツプを両手で扱い、走ってかける。
- ・ モツプは進行方向に押して扱い、引きずってはならない。