

スコアラーとアシスタントスコアラーのしかた

★スコアラーはスコアシートの記入および審判への合図をする

[スコアシートの記入]

別紙スコアシートの書き方を見ながら記入してくださいね。

[審判への合図]

スコアラーは次のことを合図して審判にしさせます。

- (1) プレイヤーの5回目のファウル
- (2) 1チームの各クォーター4回目のチーム・ファウル
- (3) タイム・アウト
- (4) 第4クォーターと各オーバータイムで交代が認められるとき

タイムアウトがとれるのは次のときです

- 審判の笛が鳴って、時計が止まった時のすべて
 - ・ファウル・ヴァイオレーション・レフリータイムなど
- 相手チームがシュートを決めた時(「あらかじめ」タイムアウトを請求していた場合のみ)
 - ・「あらかじめ」とはボールがシューターの手から離れる前のことを言います。

★アシスタントスコアラーはスコアラーに協力する

[次のことを知らせる]

- (1) 個人ファウルの数(1~5) 表示板を審判および選手、ベンチにも見えるように出す
- (2) チームファウルの数(1~4) 標識で示す

チームファウルが4回目になったとき

- ・審判がファウルしたプレイヤーの番号を伝え終わったあとに、個人ファウルの表示⇒チームファウルの表示をして、審判に4つめであることを伝えます。

ポゼッション・アローの表示

- ①ゲーム開始のジャンプ・ボールのとき、どちらかのチームがボールをコントロール(キャッチ・ドリブルをするなど)したら、すみやかにそのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。(それまでは中立の状態にしておく)
- ②その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起きてオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わるたびにすみやかに矢印の向きを逆にする。
- ③第2ピリオド以降(延長を含む)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・インで始まるので、インタヴァルやハーフ・タイムも矢印を表示しておく。

第2ピリオド終了後は矢印の向きをすみやかに変える。

※「オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わる」とは次のいずれかの場合です

- ◆ スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れる
- ◆ スロー・インするチームにヴァイオレーションが宣せられる
- ◆ スロー・インされたボールがバスケットにはさまったりのったりする

※スロー・インされる前、またはスロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れる前にファウルがあった場合は、次のスロー・インはファウルのスロー・インです。(矢印は変えません)