

# スタッツマニユアル



2024年4月

(公財) 日本バスケットボール協会 TO 委員会

## 目次



第1章 はじめに .....	1	第7章 ブロックショット .....	7
		7.1 基本規定	
第2章 スタッツ全体 .....	2	7.2 ブロックショットを記録しないケース	
2.1 スタッツの構成			
2.2 機材・用具		第8章 ターンオーバー .....	7
2.3 機材確認とミーティング、心構え		8.1 基本規定	
		8.2 チームにターンオーバーを記録するケース	
第3章 フィールドゴール .....	3	8.3 個人にターンオーバーを記録するケース	
3.1 基本規定		8.4 ショットクロックのバイオレーション	
3.2 シュートを記録するケース			
3.3 シュートを記録しないケース		第9章 スティール .....	9
3.4 ファストブレイクポイント		9.1 基本規定	
		9.2 スティールを記録するケース	
第4章 フリースロー .....	4	9.3 スティールを記録しないケース	
4.1 基本規定			
4.2 シューター自身がバイオレーションをした場合		第10章 ファウル .....	10
4.3 シューターのチームメイトがバイオレーションをした場合		10.1 基本規定	
4.4 ディフェンスプレイヤーがバイオレーションをした場合			
		第11章 その他 .....	11
第5章 アシスト .....	5	11.1 ジャンプボールシチュエーション	
5.1 基本規定		11.2 ケーススタディ（例題）	
5.2 アシストを記録するケース			
5.3 アシストを記録しないケース		付録 .....	20
		12.1 シュートの種類	
第6章 リバウンド .....	6	12.2 ターンオーバーの種類	
6.1 基本規定		12.3 付属データ	
6.2 個人にリバウンドを記録するケース			
6.3 チームにリバウンドを記録するケース			
6.4 リバウンドを記録しないケース			

## ■■ 第1章 はじめに ■■

本マニュアルは、FIBA Statisticians' Manual に基づき、スタッツの規定をわかりやすくまとめたものである。トップリーグでスタッツを担当する人だけでなく、アンダーカテゴリーを含め、バスケットボールに関わる、すべての人たちにもぜひ知ってもらいたい。

近年、試合運営に直接的にかかわるテーブルオフィシャルズとともに、スタッツも重要な役割として認識されつつある。東京 2020 オリンピックの女子の試合において、アシスト数のオリンピック記録が更新されたことは記憶に新しい。また、チームが試合の戦術を考える上で重要な資料ともなる。

正確なスタッツを記録するためには、Official Basketball Rules（バスケットボール競技規則）を完璧に理解しておく必要がある。また、スタッツの担当者は、コート上で何が起きたのかを記録することに責任を持つことになる。本マニュアルは、スタッツの担当者が独自の判断で予測することを避け、正確で素早い判断を行うための規定が記載されている。本マニュアルにないシチュエーションの場合、スタッツの担当者はプレーを記録するために、最善を尽くし、判断しなければならない。

スタッツを記録することは、テーブルオフィシャルズ同様にとってもやりがいのある仕事である。試合中に注目されることはほとんどないが、試合後に自分たちが記録したスタッツによって、チームは次の試合の戦術を考え、そして、レギュラーシーズンや各大会終了後には、自分たちが記録したスタッツによって、各賞が決まる。それこそが、スタッツの担当者のやりがいではないだろうか。

スタッツの担当者は、一流のプレーヤーである必要はない。プレーの経験がなくてもよい。必要なものは、「正しい知識」「判断力」「豊かな経験」、そして、それらを得ようとする意欲である。本マニュアルを活用して、スタッツの「正しい知識」を得るとともに、スタッツへの「判断力」を醸成していただくことを期待する。

なお、本マニュアルの表記については、スタッツコーラーがより迅速により正確にスタッツオペレーターに情報を伝えられるように、一般的に使用されている表現を使用している。

※このマニュアルは、競技会等でスタッツを記録する際の規定等について、FIBA Statisticians' Manual に基づいてまとめたもので、競技会等におけるスタッツの記録を義務付けるものではありません。競技会やチーム等においてスタッツを記録する際の参考としてご利用ください。

## ■ ■ 第 2 章 スタッツ全体 ■ ■

### 2.1 スタッツの構成

- スタッツは、以下の 2 名（3 名）からなる。

名 称	主な任務
スタッツコーラー（1・2 名）	コート内で起こったことを規定に基づき判断し、スタッツオペレーターへ伝達する
スタッツオペレーター（1 名）	スタッツコーラーから伝達されたことを規定に基づき、正確に入力する

- スタッツは、大会によって異なるが概ねテーブルオフィシャルズの横かスコアラーズテーブルの後ろに配置される。各メンバーは、ゲーム開始前のインターバルが始まるまでに着席しておく。ハーフタイム中、後半開始の 5 分前までは席を離れてもよいが、一人は必ずとどまっておく。

### 2.2 機材・用具

- スタッツの業務に必要な機材・用具は、概ね次の通りである。

#### ① スタッツコーラー

- 筆記用具（ボールペン、メモ用紙）

#### ② スタッツオペレーター

- スタッツ入力用の PC またはタブレット
- スタッツ入力用のタッチペン（電池式の場合は予備の電池を含む）
- ネットワーク環境（LAN もしくは Wi-fi）
- プリンタ（予備のインクを含む）
- 筆記用具（ボールペン、メモ用紙）
- コピー用紙（A4 サイズ）

### 2.3 機材確認とミーティング、心構え

#### (1) 機材確認

- 会場に到着したら、スタッツを記録する場所の確認や PC などがセットされているかの確認を行う。また、インターネットやプリンタに接続されているかも忘れずに確認する。

#### (2) ミーティング

- ゲームやチームの特徴をはじめ、プレイヤーの番号や特徴を確認するとともに、スタッツの規定の確認などゲームに向けての必要な情報共有を行う。

#### (3) 心構え

- コート上で起こることを見逃さないために、試合中はスタッツの業務に集中する。プレイヤーが交代を申し出たり、チームのマネージャーがスコアを確認しに來たりすることもあるが、テーブルオフィシャルズの業務を尊重し、対応はせず、テーブルオフィシャルズに申し出るように伝える。

## ■ ■ 第3章 フィールドゴール※ ■ ■

※競技規則には、ゴールと記載。

### 3.1 基本規定

- プレーヤーがライブのボールをシュートの意図を持ち、相手のバスケットにシュートまたはティップした場合、フィールドゴールアテンプト（FGA）を記録する。FGA を記録し、その結果が得点となった場合またはディフェンスプレーヤーによるインターフェアレンスやゴールテンディングにより得点が認められた場合、フィールドゴールメイド（FGM）を記録する。

### 3.2 シュートを記録するケース

- シュートモーションに関わらず、コート上のどこからシュートが放たれても FGA を記録する。
- 各クォーターの終了間際に放たれたシュートは、ブザーの前にリリースされていたら FGA を記録する。
- ボールがリリースされた後に、ファウルまたはバイオレーションが起こった場合、FGA を記録する。（「3.3 シュートを記録しないケース」に記載するケースを除く。）
- コントロールされたティップシュートも FGA（同時にオフェンスリバウンド）を記録する。ティップが成功した場合、コントロールの有無に関わらず、FGA と FGM を記録する。
- ボールがリリースされる前にブロックされた場合も、FGA（同時にブロックショットとリバウンド）を記録する。
- ディフェンスのプレーヤーにより、偶発的に自チームのバスケットに得点をしてしまった場合、オフェンスチームのコートキャプテンに FGM（同時にチームオフェンスリバウンド）を記録する。

### 3.3 シュートを記録しないケース

- シュート動作中のプレーヤーがファウルをされた場合、シュートがカウントされる場合を除き、FGA は記録しない。
- オフェンスプレーヤーによるインターフェアレンスやゴールテンディングにより、シュートが取り消された場合、FGA は記録しない。
- ボールがリリースされる前に、チームメイトがファウルまたはバイオレーションをした場合、FGA は記録しない。

### 3.4 ファストブレイクポイント

- ターンオーバー、ディフェンスリバウンド、FGM によりポゼッションが変わり、相手チームがディフェンスをセット（フロントコートで 5 人がディフェンスをセットした状態）する前に素早く（最大 8 秒）フルスピードで、成功した得点はファストブレイクポイントを記録する。
- FGM またはファストブレイクシチュエーション中のファウルの結果のフリースローメイド（FTM）にも記録する。ファストブレイク中のオフェンスリバウンド後も、まだディフェンスがセットされていない場合、ファストブレイクポイント（同時にセカンドチャンスポイント）を記録する。

#### ★ ここがポイント！

- 2 ポイントシュートか 3 ポイントシュートかの判断は、審判のシグナルを必ず確認する。
- 各クォーターの終了間際、ショットクロックのバイオレーションが成立する直前にシュートが放たれた場合、シュートが先かブザーが先かの判断は、審判が笛を吹くタイミングや審判のシグナルを確認する。

## ■ ■ 第4章 フリースロー ■ ■

### 4.1 基本規定

- フリースローアテンプト（FTA）は、プレーヤーがフリースローを放った際に記録する。そのフリースローが成功した場合、フリースローメイド（FTM）を記録する。

### 4.2 シューター自身がバイオレーションをした場合

- フリースローが成功した場合、キャンセルされる。FTA をシューターに記録する。
- 最後のフリースローの場合、ディフェンスチームがアウトオブバウンズでポゼッションを得ることになるため、ディフェンスチームにチームリバウンドを記録する。

### 4.3 シューターのチームメイトがバイオレーションをした場合

- フリースローが成功した場合、審判は成功したフリースローをキャンセルしないので、FTM をシューターに記録する。
- フリースローが失敗した場合、シューターに FTA を記録する。最後のフリースローの場合、ディフェンスチームがアウトオブバウンズでポゼッションを得ることになるため、ディフェンスチームにチームリバウンドを記録する。

### 4.4 ディフェンスプレーヤーがバイオレーションをした場合

- フリースローが成功した場合、ディフェンスプレーヤーのバイオレーションに関わらず、シューターに FTM を記録する。
- フリースローが失敗した場合、代わりにフリースローが与えられるため、FTA は記録しない。失敗したフリースローは無視し、代わりに与えられたフリースローに、FTA を記録する。成功した場合、FTM も記録する。

#### ★ ここがポイント！

- フリースロー中にバイオレーションがあった場合、審判が何を宣し、誰がバイオレーションをしたか、そして、どんな結果が続いて宣せられるか注意する必要がある。
- フリースロー中にバイオレーションが起こっても、ターンオーバーは記録しない。
- 間違っただプレーヤーがフリースローを放った場合、審判は FTM または間違っただシューターによる FTA をキャンセルする。フリースローは記録せず、そのチームにターンオーバーを記録する。
- 各クォーター開始前にテクニカルファウルが宣され、フリースローが与えられた場合、FTA（成功すれば FTM も）は新しいクォーターに記録する。
- 特別なシチュエーションでは、審判の判断に従い、必要な場合はテーブルオフィシャルズとコミュニケーションを取ることが大切である。

## ■■ 第5章 アシスト ■■

### 5.1 基本規定

- アシスト（AS）とは、チームメイトの得点に直接的に繋がるパスのことを言う。
- フロントコート内でのファストブレイクシチュエーションのパスでも同様にアシストを記録する。
- 得点とは、フリースローによる得点も含まれる。パスをもらいシュートモーション中であったプレーヤーがファウルされたとき、1本でもフリースローが決まればFGMと同じようにアシストを記録する。
- その上で、以下のルールが適用される。
  - プレーヤーが得点したとき、1つのアシストしか記録することはできない。
  - たとえ2つ前のパスがプレーのきっかけを作っていたとしても、シュートの前の最後のパスしかアシストを記録することはできない。
  - アシストを記録する際、得点の距離、種類、難易度は関係ない。

### 5.2 アシストを記録するケース

- 次の場合、アシストを記録する。
  - ペイントエリア内にいるプレーヤーへのパスで、そのプレーヤーがペイントエリアの中から得点した場合は、必ずアシストを記録する。（Inside the paint/インサイドザペイント）
  - ペイントエリア外のプレーヤーへのパスで、そのプレーヤーが一度もドリブルをせず得点した場合は、必ずアシストを記録する。（No dribbling/ノードリブリング）
  - ペイントエリア外のプレーヤーへのパスで、そのプレーヤーが1回または複数回ドリブルして得点した場合でも、そのプレーヤーがディフェンスをかわす必要がなければアシストを記録する。（No need to beat the defense/ノーニードトゥービートザディフェンス）
  - ペイントエリア外のプレーヤーへのパスで、ディフェンスがシューターの目の前に正対し、バスケットとの間に位置する1on1の状況で、プレーヤーが1回または複数回ドリブルして得点した場合でも、ディフェンスをかわす必要がなければアシストを記録する。ヘルプサイドのディフェンスは気にしなくて良い。
  - オフェンスプレーヤーが1on1の状況でドライブをした場合、下記2点を満たせば、アシストを記録する。
    - パスをもらって即座にバスケットに向かってドライブし、かつ
    - ディフェンスがバランスを崩している。

### 5.3 アシストを記録しないケース

- ファストブレイクシチュエーションでプレーヤーが得点前に受け取った最後のパスがバックコートであった場合、アシストは記録しない。
- パスがはじかれ、最初に予定していたプレーヤーを違うプレーヤーがボールを受け取った場合は、アシストは記録しない。

## ■■ 第6章 リバウンド ■■

### 6.1 基本規定

- 「6.4 リバウンドを記録しないケース」を除き、すべてのシュートまたは最後のフリースローが外れたときには、同時にリバウンドも記録する。リバウンドはライブのボールをコントロールしたプレーヤーまたはシュート、フリースローが外れたあとにスローインを得たチームに記録する。
- リバウンドには、オフェンスリバウンドとディフェンスリバウンドの2種類がある。オフェンスリバウンドは、シュートまたはフリースローを外したチームが再度ポゼッションを得た場合に記録する。ディフェンスリバウンドは、シュートまたはフリースローを外したチームの相手チームがポゼッションを得た場合に記録する。

### 6.2 個人にリバウンドを記録するケース

- 複数のプレーヤーが触ったり、床に弾んだり転がった後でも、最初にボールをコントロールしたとき。
- 得点をするために、コントロールしてボールをティップしたとき。
- コントロールの元、チームメイトにボールをティップまたは軌道を変えたとき。
- 相手チームと同時にリバウンド争いをし、オルタネイティングポゼッションにしたがってボールのコントロールを得たとき。（「6.3 チームにリバウンドを記録するケース」に記載するケースを除く。）

### 6.3 チームにリバウンドを記録するケース

- シュートまたはフリースローが外れたあと、誰もコントロールすることなく、アウトオブバウンズになったとき。
- シュートまたはフリースローが外れたあと、どのプレーヤーもボールをコントロールする前にファウルが宣せられたとき。
- シュートまたはフリースローが外れたあと、同じチームから2人以上のプレーヤーがヘルドボールに関わっていたとき。
- ボールがリングとボードの間やバスケットの支柱に挟まったとき。
- リバウンドシチュエーションで自チームのバスケットにボールが入ってしまったとき。（ディフェンスプレーヤーが偶発的に自分のバスケットにボールをティップしてしまったとき。）

### 6.4 リバウンドを記録しないケース

- フリースローが外れたあと、ボールがライブにならないとき。（例：フリースローが続く場合やスローインで再開されるとき）
- 各クォーターの最後のシュートまたはフリースローを放った後にブザーがなり、どちらもポゼッションを得ることがなかったとき。
- シュートがリングに届くことなく失敗した際、ショットクロックのブザーがなり、プレーヤーがボールのコントロールを得る前に審判がショットクロックのバイオレーションを宣したとき。
- リバウンドをしたプレーヤーと同じプレーヤーがすぐ後にターンオーバーをした場合、相手チームにチームリバウンドが与えられる。（Avoid mini possession/アボイドミニポゼッション）

例：空中でリバウンドしたが、着地時点でアウトオブバウンズだった

#### ★ ここがポイント！

- オフェンスチームがシュートを失敗した際のリバウンド時に、ディフェンスチームが自チームのバスケットへ得点した場合は、チームオフェンスリバウンドを記録する。
- 競技規則における「コントロール」と、スタッツにおける「コントロール」の意味は、同じではない。



## ■■ 第7章 ブロックショット ■■

### 7.1 基本規定

- ディフェンスプレーヤーがボールの軌道を変えようと、ボールに触れてシュートが外れたときはブロックショットを記録する。ディフェンスプレーヤーが明確にボールをはじいたり、軌道を変えたりしたときに記録する。
- ボールがシューターの手を離れているか、離れていないかは、ブロックショットを記録する際は関係ない。
- スタッツで意味するシュートアクトは、プレーヤーがシュートの意図でバスケットに向かって、上向きまたは前向き、または両方にアクトしていることをいう。
- ボールが肩の高さより高いところにあるとき、ディフェンスがボールをはじいた場合は、FGA、ブロックショット、リバウンドを記録する。

### 7.2 ブロックショットを記録しないケース

- 肩より低い位置にボールがあり、ディフェンスプレーヤーがボールをはじいて、ディフェンスチームがポゼッションを得た場合は、ターンオーバー、スティールを記録する。

#### ★ ここがポイント！

- 肩より低い位置にボールがあり、ディフェンスプレーヤーがボールをはじいても、オフェンスチームがポゼッションを得たときは、スタッツは記録しない。
- エンドオブクォーターのブザーが鳴ったとき、ショットクロックのバイオレーションが起こったときを除き、ブロックショットには続けてリバウンドを記録しなければならない。

## ■■ 第8章 ターンオーバー ■■

### 8.1 基本規定

- ターンオーバーとは、オフェンスプレーヤーまたはチームによるミスでボールのコントロールを失い、ディフェンスチームがボールのポゼッションを得ることである。
- オフェンスチームがボールをコントロールしているときにのみターンオーバーを記録することができる。
- ボールが以下の状況のとき、チームがコントロールしていることになる。
  - チームのプレーヤーがライブのボールを持っているまたはドリブルしているとき。
  - アウトオブバウンズでスローインのボールを与えられることになっているとき。
  - フリースローのシューターであるとき。
  - チーム間でボールがパスされているとき。

### 8.2 チームにターンオーバーを記録するケース

- ショットクロックのバイオレーション、スローイン時の 5 秒ルールのバイオレーション、8 秒ルールのバイオレーションはチームターンオーバーを記録する。
- 間違ったプレーヤーがフリースローを放った場合、フリースローは記録せず、チームターンオーバーを記録する。

### 8.3 個人にターンオーバーを記録するケース

- 「8.2 チームにターンオーバーを記録するケース」を除くすべてのバイオレーション（トラベリング、イリーガルドリブル、バックコートバイオレーション、アウトオブバウンズ、3 秒ルールのバイオレーション、5 秒ルールのバイオレーション）は個人に記録する。
- オフェンスプレーヤーがファウルをしたときは、ターンオーバーも同時に記録する。ポゼッションのあるプレーヤーまたはチームが、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのいずれかのファウルをした場合は、ターンオーバーを記録する。プレーヤーがファウルをした場合は、プレーヤーのターンオーバーとなり、それ以外はチームのターンオーバーとなる。

### 8.4 ショットクロックのバイオレーション

- シュートを放つ前（シューターの手からボールが離れる前）にショットクロックのブザーが鳴った場合、FGA は記録せず、チームにターンオーバー（ショットクロックのバイオレーション）を記録する。
- シュートのボールがシューターの手から離れたあと、空中にある間にショットクロックのブザーが鳴り、そのショットがリングに触れずにショットクロックのバイオレーションが成立した場合、FGA とチームにターンオーバー（ショットクロックのバイオレーション）を記録する。（リバウンドは記録しない。）

#### ★ ここがポイント！

- 複数の原因が同時にターンオーバーのシチュエーションで起きる場合がある。例えば、バッドパスにより、チームメイトがボールをキャッチするためにコートの外に出てバイオレーションとなった場合、ターンオーバーがどのように発生したか認識しなければならない。この例では、バッドパスが原因でターンオーバーとなったため、パスをしたプレーヤーにターンオーバーを記録する。
- 連続して 2 つ以上のターンオーバーが発生する場合もある。前にボールのコントロールを持っていたチームがコントロールを失ったことによって、もう一方のチームがボールのコントロールを得たのか判断しなければならない。ターンオーバーを記録するにあたって、プレーヤーがボールをコントロールしていたか疑わしいと感じた場合、していなかったと判断する。
- 自チームのバスケットにボールを入れてしまった場合、その前から同じチームがポゼッションを持っていたら、そのプレーヤーにターンオーバーを記録する。

## ■■ 第9章 スティール ■■

### 9.1 基本規定

- スティールは、ディフェンスプレーヤーの行動が相手プレーヤーのターンオーバーを引き起こした際に記録する。スティールは、必ずボールに触れていなければいけないが、必ずしもコントロールしている必要はない。
- 「9.2 スティールを記録するケース」を除き、ボールがライブのときでなければ、スティールを記録することはできない。

### 9.2 スティールを記録するケース

- 以下の状況のとき、スティールしたことになる。
  - インターセプトまたははじいたボールをコントロールしたとき。
  - ボールを持っているまたはドリブルをしている相手からボールを奪ったとき。
  - オフェンスプレーヤーのミス後のルーズボールを拾ったとき。
- ディフェンスプレーヤーの行動の結果、ヘルドボールになり、ディフェンスチームがオルタネイティングポゼッションルールによりポゼッションを得たときは、ボールがデッドになっているがスティールを記録する。

### 9.3 スティールを記録しないケース

- ディフェンスプレーヤーの行動でターンオーバーが起こったとしても、ボールがデッドになり、ディフェンスチームがアウトオブバウンズでポゼッションを得ても、スティールは記録しない。ボールがデッドになったときに、スティールを記録するのは、「9.2 スティールを記録するケース」に記載されているケースのみである。

#### ★ ここがポイント！

- ディフェンスプレーヤーにスティールを記録するには、オフェンスプレーヤーにターンオーバーを記録しなければならない。
- オフェンスプレーヤーにターンオーバーを記録しても、ディフェンスプレーヤーにスティールを記録するとは限らない。
- どのシチュエーションでも、1人以上のディフェンスプレーヤーが関わっている場合、最初にボールをはじきターンオーバーのきっかけとなったプレーヤーにスティールを記録する。

## ■■ 第10章 ファウル ■■

### 10.1 基本規定

- 審判の判断に基づき、プレーヤーにファウルが宣せられる。パーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのファウルをプレーヤーに記録する。テクニカル、ディスクォリファイングのファウルはヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者に宣せられる場合もある。
- ソフトウェア入力でも必要なため、ファウルの区別ができることは大切である。ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者に宣せられたテクニカル、ディスクォリファイングのファウルはコーチに記録され、チームファウルにカウントしない。
- ケースによって、ソフトウェアでは【シューティングファウル】か【シューティングファウルではない】の見分けをしなければならない。審判が【ショットの動作中のプレーヤーへのファウル】と宣したファウルはシューティングファウルとなる。ボーナスシチュエーションによりフリースローが与えられるファウルはシューティングファウルではないため、ファウルの結果、フリースローが与えられるもののみが対象となる。

### 10.2 ファウルドローン

- プレーヤーがファウルされたときは、そのプレーヤーにファウルドローンを記録する。身体的な接触に対してディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、ファウルをされたプレーヤーにファウルドローンを記録する。

## ■ ■ 第 1 1 章 その他 ■ ■

### 11.1 ジャンプボールシチュエーション

- ディフェンスプレーヤーの行動により、ヘルドボールになった場合は、オルタネイティングポゼッションルールの結果により、与えられるスタッツが決まる。
  - オフェンスチームがポゼッションを得た場合、ターンオーバーやスティールは記録しない。
  - ディフェンスチームがポゼッションを得た場合、原因となったオフェンスプレーヤーにターンオーバーを記録し、ターンオーバーのきっかけとなったディフェンスプレーヤーにスティールを記録する。
  - リバウンド争いの結果、ジャンプボールシチュエーションが宣せられた場合、次にポゼッションを得るチームまたはそのチームのプレーヤーに、リバウンドを記録する。

### 11.2 ケーススタディ（例題）

- ケーススタディ（例題）では、チーム A はオフェンスチームを意味し、チーム B はディフェンスチームを意味する。

#### (1) フィールドゴール

1. A5 がシュートを放つが、B5 にファウルをした。

- (a) ボールがリリースされる前であった。
- (b) ボールがリリースされた後だが、フィールドゴールは成功しなかった。
- (c) ボールがリリースされた後で、フィールドゴールが成功した。

⇒ (a) A5 に FGA は記録しない。A5/パーソナルファウル、A5/ターンオーバー（オフェンスファウル）、B5/ファウルドローン

⇒ (b) A5/FGA、チーム B/チームディフェンスリバウンド、A5/パーソナルファウル、B5/ファウルドローン

⇒ (c) A5/FGA、A5/FGM、A5/パーソナルファウル、B5/ファウルドローン

ファウルが、ボールがリリースされる前か後か明確ではない場合は、審判のアクションに従うこと。ボールがリリースされる前のファウルであれば、“ボールをコントロールしているチームのファウル”のジェスチャーをし、ボールがリリースされた後のファウルであれば、審判はチームコントロールのジェスチャーをしない。

2. A2 がシュートを放ちリバウンドをする際、B5 が偶然自チームのバスケットにボールをティップし得点してしまった。

⇒ A2/FGA、チーム A/チームオフェンスリバウンド、FGA と FGM をチーム A のコートキャプテンに記録する。

3. 第 3 クォーター残り 1 秒で B4 がディフェンスリバウンドをチーム A のフロントコートで取り、振り返り相手バスケットに向かって、

- (a) ブザーの前にボールを放った。
- (b) ブザーの後にボールを放った。

⇒ (a) B4/FGA、シュートが成功すれば B4/FGM

⇒ (b) 記録はしない。

4. A1 がシュートを放つが、リングとボードの間にはさまった。  
⇒ A1/FGA、オルタネイティングポゼッションアローにしたがい、ボールのポゼッションを得たチームにチームリバウンドを記録する。
5. チーム B はこのクォーターでチームファウルが 5 つを超えている。A1 はバスケットに向かってドライブをしたところ、B5 からファウルをされた。  
(a) シュート前のファウル  
(b) シュートモーション中のファウル  
(c) ボールがリリースされた後のファウル  
どのシチュエーションでもシュートは失敗し、2 本のフリースローが与えられている。  
⇒ (a) B5/パーソナルファウル、A1/ファウルドローン FGA は記録しない。  
⇒ (b) B5/パーソナルファウル、A1/ファウルドローン FGA は記録しない。  
⇒ (c) A1/FGA、チーム A/チームオフェンスリバウンド、B5/パーソナルファウル、A1/ファウルドローン
6. B2 は A3 のジャンプシュートがリリースされる前にブロックをした。A3 はボールが手にあるまま着地し、トラベリングを宣せられた。  
⇒ A3/FGA、B2/ブロックショット、A3/オフェンスリバウンド、A3/ターンオーバー（トラベリング）
7. A1 のパスを B1 がインターセプトした。B1 は B2 にロングパスをし、B2 はレイアップをはずし、リバウンドをした後、B2 は B3 にパスをし、B3 は 3P シュートを決めた。シュートのタイミングでは、まだディフェンスがセットされていなかった。  
⇒ A1/ターンオーバー（バッドパス）、B1/スティール、B2/FGA、B2/オフェンスリバウンド、B3/3PFGA、B3/3PFGM、B2/アシスト（3PFGM は、ポイントオフターンオーバー、セカンドチャンス、ファストブレイクポイントも記録する。）
8. A1 がシュートを失敗し、B1 がリバウンドを取った。リバウンドを取ってすぐ、B1 は A3 にファウルされた。チームファウルが 5 つを超えていたため、2 本のフリースローが与えられた。彼は、2 本中 1 本を決めた。  
⇒ A1/FGA、B1/ディフェンスリバウンド、A3/パーソナルファウル、B1/ファウルドローン、B1/FTA を 2 回、B1/FTM（ファストブレイクポイントは記録しない。）
9. A1 はシュートを外し、B1 がリバウンドを取った。B1 は B2 にアウトレットパスを出した後、B2 はファストブレイクを仕掛けたが、A2 にファストブレイクを止めるためにファウルをされた。B2 はチームファウルが 5 つを超えていたため、2 本のフリースローが与えられ、2 本とも成功させた。  
⇒ A1/FGA、B1/ディフェンスリバウンド、A2/パーソナルファウル、B2/ファウルドローン、B2/FTM を 2 回（ともにファストブレイクポイントを記録する。）
10. A1 のパスが B2 にインターセプトされた。B2 はコートの端から端まで行き、レイアップを外したが自分でリバウンドを取った。その後、チーム B はセットプレーをセットした。同じポゼッションの中で、A1 が B3 からボールを叩き落とし、ボールはアウトオブバウンズになり、チーム B がスローインを獲得した。チーム B はタイムアウトを請求した。ショットクロックの時間が迫る中、B2 は 10m からの難しい 3P シュートを決めた。  
⇒ A1/ターンオーバー（バッドパス）、B2/スティール、B2/FGA、B2/オフェンスリバウンド、チーム B/タイムアウト、B2/3PFGA、B2/3PFGM（3PFGM は、セカンドチャンス、ポイントオフターンオーバーも記録する。）

## (2) フリースロー

1. A1 がフリースローを放ち、シュート中に B3 がフリースローバイオレーションをした。
  - (a) フリースローが成功した
  - (b) フリースローが失敗した

⇒ (a) A1 に FTA と FTM を記録  
⇒ (b) 代わりにフリースローが与えられるため、A1 に FTA は記録しない。
2. A5 が最後のフリースローを放ち、シュート中に A4 がバイオレーションをした。
  - (a) フリースローが成功した
  - (b) フリースローが失敗した

⇒ (a) A5 に FTA と FTM を記録  
⇒ (b) A5/FTA、チーム B/チームディフェンスリバウンド（ターンオーバーは記録しない。）

## (3) アシスト

1. リバウンドをとった後、A5 はコート全体を通るパスをした。A4 はレイアップを失敗したが、リバウンドを取り得点する時間があった。

⇒ A4/FGA、A4/オフェンスリバウンド、A4/FGM（得点とパスの間に FGA とオフェンスリバウンドがあったため、アシストは記録しない。）
2. A5 は A4 にパスをしたが、A4 は一瞬ためらい、カットインしてくる A3 にパスをしようと目を向けたが、自分でショットし成功した。

⇒ A4/FGA、A4/FGM、A5/アシスト
3. A5 は A4 にパスをし、A4 はバランスをとるために 1 回ドリブルをした。その後シュートを放ち成功させた。

⇒ A4/FGA、A4/FGM、A5/アシスト
4. A4 はコート全体を通るパスを A5 にした。A5 は、邪魔をする人がいなかった A3 の成功したレイアップにボールを手渡すだけでよかった。

⇒ A3/FGA、A3/FGM、A5/アシスト（A4 がきっかけを作っている、得点の前の最後のパスではなかった。A5 にアシストを記録する。）
5. A3 は A5 にパスをした。A5 は B3 に近くでガードされていた。A5 はフェイクやターン、1 回のドリブルをしてダンクをした。
  - (a) パスを、ペイントエリア内でもらった。
  - (b) パスをペイントエリアの外でもらった。

⇒ (a) A5/FGA、A5/FGM、A3/アシスト  
⇒ (b) A5/FGA、A5/FGM（アシストは記録しない。）
6. B1 はボールをスティールし、B2 にパスをした。B2 はセンターラインあたり（フロントコート）にいるディフェンスの前でパスをもらった後、相手のバスケットにドリブルし、レイアップを決めた。

⇒ B2/FGA、B2/FGM、B1/アシスト

7. シュートが外れたあと、A2 はディフェンスリバウンドを取った。自分のスリーポイントラインにいる A3 にパスをし、A3 はコートから端へ行き、レイアップをした。  
⇒ A3/FGA、A3/FGM (A3 はバックコートでパスを受けたため、アシストは記録しない。)
8. シュート失敗のあと、A2 はディフェンスリバウンドをとり、バックコートでディフェンスの前にいる A3 にロングパスをした。  
(a) B3 は A3 のファストブレイクを止めるためにファウルをし、アンスポが宣せられた。  
(b) B4 が A3 のレイアップ中にパーソナルファウル (シューティング) をした。  
いずれのケースでも、A3 に 2 本のフリースローが与えられ、1 本目を成功させ、2 本目を失敗した。  
⇒ (a) B3/アンスポーツマンライクファウル、A3/ファウルドローン、A3/FTA を 2 回、A3/FTM (ファストブレイクポイントを記録するが、アシストは記録しない。)  
⇒ (b) B4/パーソナルファウル、A3/ファウルドローン、A3/FTA を 2 回、A3/FTM、A2/アシスト
9. A1 はエンドラインからのスローインで、エンドラインの近くにボールをバウンズさせ A3 にパスをし、A3 はシュートを決めた。  
⇒ A3/FGA、A3/FGM、A1/アシスト
10. A2 からのパスの直後、A3 はシュートモーション中にファウルをされた。A3 はフリースローの 1 本目を失敗し、2 本目を成功させた。  
⇒ A3/FTA を 2 回、A3/FTM、A2/アシスト

#### (4) リバウンド

1. シュートが外れたあと、A5 と B4 により同時にリバウンド争いとなった。  
⇒ オルタネイティングポゼッションアローにしたがって、A5 または B4 のいずれかにリバウンドを記録する。
2. A3 のシュートが外れたあと、A5 がジャンプしボールをキャッチするも着地を失敗しボールのコントロールを失った。ショットクロックは 14 秒にリセットされた。A5 がコントロールを失ったあと、ボールは B4 が拾った。  
⇒ A3/FGA、B4/ディフェンスリバウンド  
補足：審判の判断 (ショットクロックの 14 秒リセットは A5 がコントロールしたことを意味する) とスタッツにおいての判断 (最後にコントロールしたプレーヤー (B4) にリバウンドを記録する。) には矛盾はあるが、この場合のスタッツは前述 (第 6 章 リバウンドの項目) の通りである。
3. シュートが外れたあと、B4 がキャッチしたのとほぼ同時に A5 が B4 にファウルをした。  
⇒ このシチュエーションでは、B4 がファウルをされる前に、ほんのわずかな間でもボールをコントロールしていたか判断する必要がある。コントロールしていた場合は、B4 にリバウンドを記録する。コントロールできていなかった場合は、チーム B にチームディフェンスリバウンドを記録する。
4. A4 はジャンプし、シュートを放とうとしたが、A4 の手をボールが離れる前に B5 にブロックされた。A4 はボールを持ったまま着地し、トラベリングを宣せられた。  
⇒ A4/FGA、B5/ブロックショット、A4/オフェンスリバウンド、A4/ターンオーバー (トラベリング)



5. シュートが外れたあと、B2、B4、A4 がリバウンド争いをし、両手がボールにある状況でヘルドボールになった。
- (a) オルタネイティングポゼッションにより、チーム A がボールコントロールを得た。
  - (b) オルタネイティングポゼッションにより、チーム B がボールコントロールを得た。
    - ⇒ (a) A4/オフェンスリバウンド
    - ⇒ (b) チーム B/チームディフェンスリバウンド
6. A3 がシュートを外し、プレーヤーがリバウンドを行う時に、
- (a) A4 が B2 に対して後ろからのファウルを宣せられた。
  - (b) B1 が A1 に対してホールディングのファウルが宣せられた。
  - (c) B4 がボールをティップし、アウトオブバウンズになった。
    - ⇒ (a) チーム B/チームディフェンスリバウンド
    - ⇒ (b) チーム A/チームオフェンスリバウンド
    - ⇒ (c) チーム A/チームオフェンスリバウンド
7. ショットクロックが鳴る直前に、A1 がシュートを放ったがボールはリングに当たらなかった。
- (a) B2 がショットクロックブザーの前に、ボールをキャッチした。
  - (b) A2 がショットクロックブザーの前に、ボールをキャッチし、その直後、ショットクロックのブザーが鳴った。
  - (c) A2 がショットクロックブザーの後に、ボールをキャッチした。
    - ⇒ (a) A1/FGA、B2/ディフェンスリバウンド
    - ⇒ (b) A1/FGA、A2/オフェンスリバウンド、チーム A/チームターンオーバー（24 秒）
    - ⇒ (c) A1/FGA、チーム A/チームターンオーバー（24 秒）（ボールはデッドのため、リバウンドは記録しない。）
8. A2 はフリースロー2 本の内、1 本目を失敗した。
- ⇒ A2 はまだ 2 本目のフリースローがあり、ボールはデッドのため、リバウンドは記録しない。
9. A2 はシュートを失敗し、誰かがボールをコントロールする前にそのクォーターが終了した。
- ⇒ A2/FGA（ボールはデッドのため、リバウンドは記録しない。）
10. A3 はシュートを失敗し、リングの縁にも触れなかった。ボールはフロアに落ち A5 がルーズボールを拾った。
- ⇒ A3/FGA、A5/オフェンスリバウンド
11. A1 がシュートを失敗した。A4 と複数のプレーヤーがリバウンドに跳んだ。A4 はボールを後方のペイントの外にティップし、A3 が拾った。
- ⇒ A1/FGA、A3/オフェンスリバウンド
12. A1 はシュートを失敗した。A4 と複数のプレーヤーがリバウンドに跳んだ。A4 はボールをコントロールして A5 にボールをティップした。A5 はすぐに 3P を決めた。
- ⇒ A1/FGA、A4/オフェンスリバウンド、A5/3PFGA、A5/3PFGM、A4/アシスト
13. A4 はシュートを失敗した。A5 がリバウンドに跳び、コントロールは得たが、アウトオブバウンズで着地した。
- ⇒ A4/FGA、チーム B/チームオフェンスリバウンド

14. A2 はシュートを失敗した。A3 がリバウンドに跳び、アウトオブバウンズになる着地の直前に、B4 の脚にボールをティップし、ボールはアウトオブバウンズになった。チーム A にスローインが与えられた。  
⇒ A2/FGA、A3/オフェンスリバウンド
15. アンスポーツマンライクファウルのあと、A3 は 2 本目のフリースローを失敗した。  
⇒ リバウンドは記録しない。

## (5) ブロックショット

1. A5 はシュートを放ったが、B5 がブロックをしようとボールに触れた。しかし、ボールがバスケットの中に入った。  
⇒ バスケットの中に入ったため、B5 が触れたのは軌道を変えたとはいえない。ボールに触れたことは無視し、A5 に FGA と FGM を記録する。B5 にはブロックショットは記録しない。
2. A5 はダンクをしようとしていたが、ボールが A5 の腰の位置にあり手を離れる前に、B5 にボールを奪われた。B4 にボールはリカバリーされた。  
⇒ A5/ターンオーバー（ボールハンドリング）、B5/スティール
3. 制限区域内を A5 はドリブルをしていたが、B5 にボールを奪われた。ボールは B4 の手元にいった。  
⇒ A5/ターンオーバー（ボールハンドリング）、B5/スティール
4. A2 はシュートを放った。  
(a) ボールが上向きの動きの最中に B4 にブロックされ、ボールはアウトオブバウンズになった。  
(b) ボールがバスケットに向かって落ちていた時に、B4 にブロックされたが、審判にディフェンスゴールテンディングが宣せられた。  
⇒ (a) A2/FGA、B4/ ブロックショット、チーム A/チームオフェンスリバウンド  
⇒ (b) A2/FGA、A2/FGM
5. A3 が 3P シュートを放ち、B4 にブロックされた。A3 はボールをキャッチし、すぐにもう 1 度 3P シュートを放ち、成功させた。  
⇒ A3/3PFGA、B4/ブロックショット、A3/オフェンスリバウンド、A3/3PFGA、A3/3PFGM
6. A2 は 3P シュートを放った。ボールはリングに当たり、ボールがリングに入らないように B1 はボールをティップした。A3 がルーズボールを拾った。  
⇒ A2/3PFGA、A3/オフェンスリバウンド（ボールがリングに当たったあとはブロックショットを記録できない。）
7. A1 はバスケットに向かってドリブルをしていて、シュートの動作中に B1 からファウルをされた。シュートを放つことはしたが、ヘルプサイドのディフェンス B2 にブロックされた。（決まっていれば、FGM となった。）  
⇒ B1/パーソナルファウル、A1/ファウルドローン（この場面では、その他のスタッツを記録しない。シューターがファウルをされたため、FGA を記録しない。FGA を記録しないため、ブロックショットも記録できない。）

## (6) ターンオーバー

1. B1 は A1 からボールをスティールし、コートをドリブルしていった。  
⇒ A1/ターンオーバー（ボールハンドリング）、B1/スティール
2. A2 はパスをしたが、アウトオブバウンズになった。  
⇒ A2/ターンオーバー（バッドパス）
3. A1 はいいパスをしたが、A4 がボールを落とした結果、B4 がボールを拾った。  
⇒ A4/ターンオーバー（ボールハンドリング）、B4/スティール
4. A2 がトラベリングをした結果、相手チームがボールのコントロールを得ることになった。  
⇒ A2/ターンオーバー（トラベリング）
5. A5 が B5 に対して、オフenseファウル（チャージング）を宣せられた。  
⇒ A5/オフenseファウル、A5/ターンオーバー（オフenseファウル）、B5/ファウルドローン
6. チーム A はシュートを放つことができず、24 秒バイオレーションとなってしまう。  
⇒ チーム A/チームターンオーバー（24 秒）
7. A2 はドリブルしていたボールを手を取ったが、B2 が近くでディフェンスをしていたため、シュートやパスをすることができず、5 秒バイオレーションが宣せられた。  
⇒ A2/ターンオーバー（5 秒）
8. A1 がボールのポゼッションを得ていたときに、A4 と B4 がダブルファウルを宣せられた。  
⇒ ファウルによる罰則がキャンセルされ、チーム A がアウトオブバウンズでボールを得るため、ターンオーバーは記録しない。A4 と B4 はそれぞれファウルとファウルドローンを記録する。
9. A3 がボールを持っていたが、B3 がボールをたたきルーズになった。A3 と B3 の両方がボールをとりに行き、ジャンプボールシチュエーションとなった。
  - (a) オルタネイティングポゼッションによりチーム A がボールを得た。
  - (b) オルタネイティングポゼッションによりチーム B がボールを得た。  
⇒ (a) スタッツは記録しない。  
⇒ (b) A3/ターンオーバー（ボールハンドリング）、B3/スティール
10. A2 はテクニカルファウルを宣せられた。
  - (a) A3 がドリブルをしている最中だった。
  - (b) B5 が A3 からボールをスティールした直後だった。  
⇒ (a) A2/テクニカルファウル、A2/ターンオーバー  
⇒ (b) A3/ターンオーバー（ボールハンドリング）、B5/スティール、A2/テクニカルファウルA2 にテクニカルファウルが宣せられたとき、チーム A にボールポゼッションが無かったためターンオーバーは記録しない。

11. A4 は B5 によってコーナーに追い込まれている。A4 は状況を変えようとした。
- (a) トラベリングが宣せられた。
  - (b) A1 にパスをしたが、B5 がボールをはじき、最終的に B1 がインターセプトした。
  - (c) A1 にパスをしたが、B1 がインターセプトした。B5 はボールに触れていない。
    - ⇒ (a) A4/ターンオーバー（トラベリング）
    - ⇒ (b) A4/ターンオーバー（バッドパス）、B5/スティール
    - ⇒ (c) A4/ターンオーバー（バッドパス）、B1/スティール
12. A3 は A5 にパスをしたが、B3 がボールに偶発的に触れ軌道が変わった。A5 と B5 がルーズボールを追った。
- (a) アウトオブバウンズになる前のほんの数秒、B5 がボールをコントロールしているように見えた。
  - (b) A5 がボールを奪う前のほんの数秒前に、B5 がボールをコントロールしているように見えた。
  - (c) B5 がボールを拾い、数回ドリブルした後、パスをしたが A4 にインターセプトされた。
    - ⇒ (a) ポゼッションは変わらなかったとみなし、スタッツは記録しない。
    - ⇒ (b) ポゼッションは変わらなかったとみなし、スタッツは記録しない。
    - ⇒ (c) A3/ターンオーバー（バッドパス）、B5/スティール、B5/ターンオーバー（バッドパス）、A4/スティール
13. A1 は A2 に悪いパスをした。A2 はボールを拾おうとバックコートにボールをティップし A3 がそれを拾ったが、バックコートバイオレーションが宣せられた。
- ⇒ A1/ターンオーバー（バッドパス）

## (7) スティール

1. A5 はドリブルをしていたが、ハンドリングミスをし、B4 の方向へ転がっていき、B4 は動くことなくリカバーした。
  - ⇒ A5/ターンオーバー（ボールハンドリング）、B4/スティール
2. A5 はドリブルをしていたところ、B5 がボールを B2 の方向へはじいた。
  - ⇒ A5/ターンオーバー（ボールハンドリング）、B5/スティール
3. B2 は A2 に対してハードディフェンスをし、A2 のトラベリングを引き起こした。B2 はボールに触れていない。
  - ⇒ A2/ターンオーバー（トラベリング）（B2 はボールに触れていないので、スティールは記録しない。）
4. A4 から A5 へのパスを B5 がはじいた。A5 はなおキャッチしようとしたが、サイドラインの外にはじくことしかできなかった。チーム B がスローインを獲得した。
  - ⇒ A4/ターンオーバー（バッドパス）（ボールがデッドになっているので、スティールは記録しない。）
5. A4 から A5 へのパスを B5 がはじいたが、コート上のスペースで A5 と B2 の両者がボールをつかみ、ヘルドボールが宣せられた。オルタネイティングポゼッションによりチーム B のスローインとなった。
  - ⇒ A4/ターンオーバー（バッドパス）、B5/スティール（A5 と B2 にはスタッツは何も記録しない。）
6. A2 はパスをしたが、そのままアウトオブバウンズになった。
  - ⇒ A2/ターンオーバー（バッドパス）（スティールは記録しない。）
7. A1 はドリブルをしていたが、ドリブルが足に当たった。ボールはコート上を転がり、B2 がボールを拾った。

⇒ A1/ターンオーバー（ボールハンドリング）、B2/スティール

8. ゲーム開始のジャンプボールでチーム A がポゼッションを得た。

⇒ ジャンプボールの前にどちらもポゼッションを持っていなかったため、スティールは記録しない。

9. A4 はシュートを失敗し、ボールはリングの縁に当たり床に落ちた。B2 がボールをキャッチした。

⇒ A4/FGA、B2/ディフェンスリバウンド（スティールは記録しない。）

10. A1 はバスケットに向かってドライブをしていたところ、B2 はこの動きを先読みしオフENSEファウルを引き起こした。A1 にオフENSEファウルが宣せられた。

⇒ A1/オフENSEファウル、B2/ファウルドローン、A1/ターンオーバー（オフENSEファウル）（B2 にスティールは記録しない。）

## (8) ファウル

1. A3 はドリブルをしていたら、B2 に対してチャージングが宣せられた。

⇒ A3/オフENSEファウル、B2/ファウルドローン A3/ターンオーバー（オフENSEファウル）（B2 にスティールは記録しない。）

2. A2 は B2 にファウルされたとき、ボールを持っていた。

⇒ B2/パーソナルファウル、A2/ファウルドローン

3. A2 がドリブルをしているときに、A1 はディスクォリファイングファウルを宣せられた。

(a) 審判を侮辱したため、ファウルを宣せられた。

(b) B2 を肘で打った。

⇒ (a) A1/ディスクォリファイングファウル、A1/ターンオーバー

⇒ (b) A1/ディスクォリファイングファウル、A1/ターンオーバー、B2/ファウルドローン

## ■■ 付録 ■■

### 12.1 シュートの種類

#### ・ジャンプショット

空中にジャンプしながら、通常はピークでボールをリリースするショット。3P エリアからのショットを含む、ミドルや長いレンジのショットで頻繁に使用される。

#### ・フローティングジャンプショット

リングから少し離れた距離から、レイアップのようなステップで踏み切り行うショット。走る、ドリブル、キャッチの動作に続くことが可能で、バンクや直接狙うこともあるが、一般的に高い弧を描きブロックされないように行う。

#### ・フェイドアウェイジャンプショット

プレイヤーがバスケットから遠ざかりながらジャンプをして行うショット。このショットはディフェンスとの距離を作るために使われ、コート上のどこからでも行うことができ、後ろにも横にもジャンプすることがある。

#### ・ターンアラウンドジャンプショット

プレイヤーがバスケットに背中を向けながらボールを受け取り、バスケットに向かいながら行うショット。180度回転することもあるが、一部のみ回転し横を向きながら放つこともある。

#### ・ステップバックジャンプショット

プレイヤーがフェイクでドライブをし、ディフェンスとの距離を作るために止まって一歩下がって行うショット。

#### ・プルアップジャンプショット

ドライブ（ゴールに向かってドリブルをしている状態）から素早く止まって行うジャンプショット。通常、この際ディフェンスはドライブのディフェンス中の低い姿勢のままであることが多い。

#### ・レイアップ

走りながらリングにジャンプして、ボールを下から片手で持ち上げてリリースするショット。近いレンジのショットであり、通常バックボードにボールをバンクさせるが、リングに直接入れるショットも含む。

#### ・ドライビングレイアップ

ディフェンスがセットされていること、後ろにいること、速攻であることに関わらず、ドライブに続いてボールを下から片手で持ち上げてリリースするショット。近いレンジのショットであり、通常バックボードにボールをバンクさせるが、リングに直接入れるショットも含む。

#### ・ダンク

リングより高い位置から、ボールを片手または両手でリングに叩きつけるショット。

### ・アリウープ

空中でボールをキャッチして、着地前にレイアップやダンクを行うショット。

### ・フックショット

片手でボールを持ち、バスケットから遠い方の手を伸ばし、頭を越え、弧を描きながら行うショット。

### ・フットバックダンク

オフェンスプレーヤーがオフェンスリバウンドの直後、着地前に片手または両手でリングに叩きつけるショット。

### ・フットバックティップイン

オフェンスプレーヤーがオフェンスリバウンドの直後、着地前にリングの側でボールをティップするショット。

## 12.2 ターンオーバーの種類

### (1) 個人に記録するバイオレーション

#### ・バッドパス

悪いパスによってチームがボールのポゼッションを失ったときに記録する。ボールはキャッチできたと判断した場合を除き、パスサーにターンオーバー（バッドパス）を記録する。パスがキャッチできるものと判断した場合はレシーバーにターンオーバー（ボールハンドリング）を記録する。

#### ・ボールハンドリング

オフェンスプレーヤーが持っていた、あるいはドリブルしていたボールをスティールされたとき、キャッチできたパスがとれずポゼッションを失ったときに記録する。

#### ・トラベリング

コート上でライブのボールを持ったまま、片足または両足を方向に関係なく規則に定められた範囲を超えて移動させたときに宣せられるバイオレーション。

#### ・ダブルドリブル

ドリブルの間、ドリブラーの両手が同時にボールに触れるか、片手または両手でボールを支え持ったあと、再びドリブルをしたときに宣せられるバイオレーション。

#### ・アウトオブバウンズ

ボールを持ったプレーヤーが境界線または境界線の外のフロアに触れたとき、および境界線または境界線の外のフロアに触れているプレーヤー以外の人や物に触れたときに宣せられるバイオレーション。

#### ・バックコートバイオレーション

フロントコートでボールを持っているオフェンスチームのプレーヤーがボールをバックコートに返し、自身もしくはそのチームメイトが最初にボールに触れたときに宣せられるバイオレーション。

### ・3 秒ルールのバイオレーション

フロントコート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーが、相手チームのバスケットに近い制限区域内に 3 秒以上とどまったときに宣せられるバイオレーション。

### ・5 秒ルールのバイオレーション

近接してガードされているプレーヤーが、5 秒以内にパス、ショットあるいはドリブルをしなかったときに宣せられるバイオレーション。ただし、ドリブルをしているとき、5 秒ルールのバイオレーションは適用されない。

### ・オフェンスゴールテンディング

フィールドゴールのショットで、ボール全体がリングの高さより上にある間に、プレーヤーがバスケットに向かって落ち始めている、あるいは、バックボードに触れたあとのボールに触れた場合に宣せられるバイオレーション。

### オフェンスファウル

オフェンスプレーヤーがファウルをした時に記録する。ポゼッションにあるプレーヤーまたはチームが、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのいずれのファウルをした場合はターンオーバーも記録する。コート上のプレーヤーがファウルをした場合はプレーヤーのターンオーバーとなり、それ以外はチームターンオーバーとなる。

## (2) チームに記録するバイオレーション

### ・5 秒ルールのバイオレーション

スローインのボールを与えられたプレーヤーが、5 秒以内にボールを離すことができなかったときに宣せられるバイオレーション。

### ・8 秒ルールのバイオレーション

バックコートで新たにボールをコントロールしたチームが、8 秒以内にフロントコートにボールを進めることができなかったときに宣せられるバイオレーション。

### ・24 秒ルール（ショットクロック）のバイオレーション

コート上でライブのボールをコントロールしたチームのプレーヤーは、24 秒以内にショットをしなければならない。ボールがプレーヤーの手から離れたあと、リングに触れるかバスケットに入らなかったときに宣せられるバイオレーション。

### ・その他

間違ったプレーヤーがフリースローを放った場合など、上記に該当しないバイオレーション。



## 12.3 付属データ

- ここでは、スタッツの規定ではないが、ソフトウェアによって自動的に算出される付属データについて記載している。

### ・プレータイム

プレーヤーの交代はすべてソフトウェアに入力しなければならない。それにより各プレーヤーのプレータイムが計算される。出場時間が分単位でしか表記されない時は、下記に従い秒数の繰上げ、繰り下げが行われる。

- ・30 秒未満のプレータイムは繰り下げられる。
- ・30 秒以上のプレータイムは繰り上げられる。
- ・1 分未満の場合は、秒数に関わらず繰り上げられ 1 分となる。
- ・39 分以上のプレータイムがある場合は、秒数に関わらず繰り下げられる。これはプレーヤーが 40 分フルで出場していることにならないためである。
- ・コートに一度も出なかったプレーヤーはプレータイムの代わりに、DNP (did not play) が表示される。
- ・DNP はプレーヤーの出場ゲームとしてカウントしないことを意味している。

### ・ポイントオフターンオーバー (Points off turnover)

相手のターンオーバーから得点した合計得点をさす。ターンオーバーの種類は関係なく、一度アウトオブバウンズになったとしても、その後、得点を決めた場合は記録する。ただし、一度でも、ポゼッションが変わった場合は、記録しない。(ソフトによっては、ポイント・フロム・ターンオーバー (Points from turnover) と呼ぶこともある。)

### ・ポイントインザペイント (Points in the paint)

制限区域内からのフィールドゴールによる得点の合計得点数をさす。

### ・セカンドチャンスポイント (Second chance points)

相手がポゼッションを得る前のオフェンスリバウンドのあとの得点の合計得点数をさす。アウトオブバウンズやターンオーバーの種類は関係なく、またフィールドゴールまたはフリースローでも記録する。ただし、一度でも、ポゼッションが変わった場合は、記録しない。

### ・ファストブレイクポイント (Fast break points)

ディフェンスがセットされる前に決めた得点の合計得点数をさす。

### ・ベンチポイント (Bench points)

スターティング 5 のプレーヤーを除いたチーム全体の合計得点数をさす。

### ・ラージエストリード (Largest lead/最大リード)

ゲーム中の各チームの最大リード得点をさす。(ソフトによっては、ビッグスト・リード (Biggest lead) と呼ぶこともある。)

・**ラージエストスコアリングラン (Largest scoring run／最大連続得点)**

片方のチームが相手チームに得点されることなく、連続して得点した最大連続得点をさす。(ソフトによっては、ビッグgest・スコアリング・ラン (Biggest scoring run) と呼ぶこともある。)

・**リードチェンジ (Lead change)**

1つのチームからもう一方のチームにリードが変わった回数の合計回数をさす。

・**タイムズタイ (Times tied)**

0-0を除き、ゲーム中スコアが並んだ回数をさす。(ソフトによっては、スコア・タイ (Score tied) と呼ぶこともある。)

・**タイムウィズリード (Time with lead)**

ゲーム中の各チームのリードしている合計時間をさす。

<改訂履歷>

2024 年 4 月 初版

