

ハーフタイム時のスコア確認について

ハーフタイム時には、両チーム・TQ、審判でスコアシートの確認を行います。

TQ及び両チームのスコアシートの下記①②の項目が一致しているか確認します。また、③2Qまでの出場者の確認を行います。

- ①両チームの選手別のファール数
- ②両チームの得点
- ③両チームの2Qまでの出場者

③の確認ポイント

- ・1Q、2Qと連続で出場した選手がいないか確認→連続出場した選手がいた場合、その選手は3Qには出場できません
- ・2Qまでに10人以上の選手が出場しているか確認→9人以下の場合、3Qまでに10人以上の選手が試合に出場しなければなりません。

※8人～9人でのエントリーの場合は、3Qまでにすべての選手が出場しなければなりません。

(詳しくはミニバスケットボール 競技規則4-2-1をご確認ください)

(例1) 玉城選手が2Q連続出場の場合

チームA: 沖縄ミニ (白)				
No.	ライセンスNo.	選手氏名	No.	出場時間 ① ② ③ ④
1	0 0 1	比嘉	4	1
2	0 0 2	金城	5	1
3	0 0 3	大城	6	1
4	0 0 4	宮城	7	1
5	0 0 5	新垣	8	1
6	0 0 6	玉城	9	1 2
7	0 0 7	上原	10	1
8	0 0 8	島袋	11	1
9	0 0 9	平良	12	1
10	0 1 0	山城	13	1
11	0 1 1	知念	14	1
12	0 1 2	宮里	15	1
13	0 1 3	仲宗根	16	1
14	0 1 4	下地	17	1
15	0 1 5	照屋	18	1

2Qまでに
15人中9人出場

- ・2Q連続出場者あり
→玉城選手は3Qは出場不可
- ・2Qまでに出場しているのが9名
→3Qには1Q、2Qに出ていない選手を1名以上出場させる

(例2) 2Qに選手が負傷し、知念選手を代わりに出場させた場合

チームA: 沖縄ミニ (白)				
No.	ライセンスNo.	選手氏名	No.	出場時間 ① ② ③ ④
1	0 0 1	比嘉	4	1
2	0 0 2	金城	5	1
3	0 0 3	大城	6	1
4	0 0 4	宮城	7	1
5	0 0 5	新垣	8	1
6	0 0 6	玉城	9	1
7	0 0 7	上原	10	1
8	0 0 8	島袋	11	1
9	0 0 9	平良	12	1
10	0 1 0	山城	13	1
11	0 1 1	知念	14	1 2
12	0 1 2	宮里	15	1
13	0 1 3	仲宗根	16	1
14	0 1 4	下地	17	1
15	0 1 5	照屋	18	1

2Qまでに
15人中10人出場

- ・2Q連続出場あり
→知念選手は3Qは出場不可
- ・2Qまでに出場しているのが10名
→2Q連続出場の知念選手以外であればどの選手が出場OK

(例3) 2Qに選手が負傷し、島袋選手を代わりに出場させた場合

チームA: 沖縄ミニ (白)				
No.	ライセンスNo.	選手氏名	No.	出場時間 ① ② ③ ④
1	0 0 1	比嘉	4	1
2	0 0 2	金城	5	1
3	0 0 3	大城	6	1
4	0 0 4	宮城	7	1
5	0 0 5	新垣	8	1
6	0 0 6	玉城	9	1
7	0 0 7	上原	10	1
8	0 0 8	島袋	11	1
9	0 0 9	平良	12	1
10	0 1 0	山城	13	1
11	0 1 1	知念	14	1
12	0 1 2	宮里	15	1
13	0 1 3	仲宗根	16	1
14	0 1 4	下地	17	1
15	0 1 5	照屋	18	1

2Qまでに
15人中11人出場

- ・2Q連続出場なし
→2Qは誰が出場してもOK
- ・2Qまで出場しているのが11名
→3Qは誰が出場してもOK
(途中交代/途中出場した場合でも試合に出たことになる)

(例4) 選手が9名かつ、途中交代があった場合

チームA: 沖縄ミニ (白)				
No.	ライセンスNo.	選手氏名	No.	出場時間 ① ② ③ ④
1	0 0 1	比嘉	4	1
2	0 0 2	金城	5	1
3	0 0 3	大城	6	1 2
4	0 0 4	宮城	7	1
5	0 0 5	新垣	8	1
6	0 0 6	玉城	9	1 2
7	0 0 7	上原	10	1
8	0 0 8	島袋	11	1 2
9	0 0 9	平良	12	1
10			13	
11			14	
12			15	
13			16	
14			17	
15			18	

2Qまでに
9人中8人出場

- ・2Q連続出場あり
→大城選手、玉城選手、島袋選手は3Qは出場不可
- ・2Qまで出場しているのが8名
→9名でのエントリーで、8名しか出場していないので、
3Qには必ず平良選手を出場させる。