

ゲーム中に想定されるミスとその対応について(20201001)【簡易版】

(一社)長崎県バスケットボール協会

ミスの種類とその例	審判	TO	チーム
<p>《得点》</p> <ul style="list-style-type: none"> 得点が加算されなかった 2点と3点の加算ミス 逆のチームに得点が加算 審判で2点と3点が割れた <p>《タイマー》</p> <ul style="list-style-type: none"> タイマーが止まったままゲームが進んだ ゲームが止まっているのにタイマーが流れた <p>《ショットクロック》</p> <ul style="list-style-type: none"> リセットすべきケースでリセットされていない リセットしないケースでリセットしてしまった <p>《ファウル》</p> <ul style="list-style-type: none"> チームファウルの誤り 個人ファウルの誤り DQによる退場処分 	<ul style="list-style-type: none"> 表示を常に確認 シグナルと声ではっきり伝える。 クルー・TOとの密なコミュニケーション <p>【ミスが起こったときには…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①状況が確認できていれば、正しく処理 ②状況が確認できていなければ、 <ol style="list-style-type: none"> (1)クルーでの確認 (2)TOへの情報の確認 (3)両チームの情報の確認 <p>以上を踏まえてクルーチーフ(CC)が判断 ※できるだけ具体的な状況を時系列で確認 必要に応じて両チームのコーチを呼び説明</p> <p>《クロック系》</p> <ul style="list-style-type: none"> マジックタイムをもとに修正 <p>《ファウルの処置》</p> <ul style="list-style-type: none"> フリースロー・得点に関する処理の誤り …訂正できる場合が決まっている。 <p>※記録やクロックの誤りは、CCのサインの前であれば訂正できる 《詳しくは競技規則第44条を参照》</p> <p><u>いずれにしても、両チームに説明必要 詳しくはPGCで確認</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ・声と目視で常に確認 ・TOアドバイザーは記録をつけておく <p>【ミスやトラブルが起こったときには…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ミスやトラブルに気がついた次のボールデッドで審判に速やかに知らせる。 ②確認できている情報は審判と共有 ③分からなければ、それを審判に伝える。 <p>《ミスの処理に関するTOの連携(例)》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ショットクロックが誤ってリセット →タイマー「2分48秒から始まって、いま2分40秒です。」 →ショットクロックは16秒とわかる。 ・2点か3点か分からず、点数表示がちがう →アシスタントスコアラ 「Bチーム5番の右側3ポイント付近からのショットで、トレイルの審判は2ポイントを示していました。そのあと、6番のスティールからレイアップが28点目でした。」 →具体的状況で共通理解が図られる。 <p><u>TOの中でのコミュニケーションと、 わかっていることのアウトプットが必要</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ・コーチ、マネージャーは表示について常に把握 <p>【表示がちがうことに気付いたら…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①時計が止まっているときに速やかにTOに確認 クロックに関しては、「時計が流れています！」などベンチから声をかける ②可能なら具体的な状況を時系列で説明 あるいはタブレットの情報を提供 <p><u>ゲームの成立のため、 可能な限り協力することが必要 気付いたことは、速やかに確認が必要</u></p>

※マジックタイム…ゲームクロックとショットクロックの差をあらかじめ確認しておき、その時間経過をもとに正しい時間を算出する方法。

ゲーム中に想定されるミスとその対応について(20201001)【詳細版】

(一社)長崎県バスケットボール協会

ミスの種類とその例	審判(PGCで必ず確認すること)	TO	チーム
<p>《得点》</p> <ul style="list-style-type: none"> 得点が加算されなかった 2点と3点の加算ミス 逆のチームに得点が加算 審判で2点と3点が割れた 	<ul style="list-style-type: none"> 得点が入るたびに、表示を確認 2点と3点をはっきり示し、クルーで確認 <p>【ミスが起こったときには…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①TOと両チームのスコアシートを確認 ②時系列で確認していき、正しく処理 ③両チームのコーチを呼び、得点の訂正 	<ul style="list-style-type: none"> 声に出して常に確認 TOアドバイザーは記録をつけておく <p>【ミスやトラブルが起こったときには…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ミスやトラブルに気がついた次のボールデッドで審判に速やかに知らせる。 ②確認できている情報は共有 	<ul style="list-style-type: none"> コーチ、マネージャーは得点表示について高い意識を持つ <p>【得点表示がちがうことに気付いたら…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①時計が止まっているときに速やかにTOに確認 ②可能なら具体的な状況を時系列で説明
<p>《タイマー》</p> <ul style="list-style-type: none"> タイマーが止まったままゲームが進んだ ゲームが止まっているのにタイマーが流れた 	<ul style="list-style-type: none"> タイマーを止めるべき場面、動かし始めるべき場面で、表示を確認する。 <p>【ミスが起こったときには…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①確認できていれば、正しい時間に戻す。 ②確認が不十分であれば、TOや両チームの情報を踏まえて、クルーチーフが判断 	<ul style="list-style-type: none"> 審判の笛とタイムインの合図のたびに、声と目視でストップ/スタートを確認 <p>【ミスやトラブルが起こったときには…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①正しい時間がわかっていれば、その時間に訂正 ②分からなければ、それを審判に伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> タイマーのスタート、ストップを確認 <p>【計測のミスに気付いたら…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①「時計が流れています！」などベンチから声をかける ②覚えている情報やタブレットの情報は提供する
<p>《ショットクロック》</p> <ul style="list-style-type: none"> リセットすべきケースでリセットされていない リセットしないケースでリセットしてしまった 	<ul style="list-style-type: none"> リセットのタイミング、スタートのタイミングで表示を確認 <p>【ミスが起こったときには…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①マジックタイムをもとに修正 ②確認が不十分であれば、TOや両チームの情報を踏まえて、クルーチーフが判断 	<ul style="list-style-type: none"> スタート、ストップ、リセットを声と目視で確認 <p>【ミスやトラブルが起こったときには…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①正しい時間がわかっていれば、その時間に訂正 ②分からなければ、それを審判に伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> スタート、ストップ、リセットを確認 <p>【計測のミスに気付いたら…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①「クロックがリセットされました！」などベンチから声をかける ②覚えている情報やタブレットの情報は提供する
<p>《ファウル》</p> <ul style="list-style-type: none"> チームファウルの誤り 個人ファウルの誤り DQによる退場処分 	<ul style="list-style-type: none"> ファウルコールのたびに、表示を確認 声とシグナルで番号をはっきり示し確認 <p>【ミスが起こったときには…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①TOと両チームのスコアシートを確認 ②起こった場所やファウルの種類などの情報を整理しながら確認し、正しく処理 ③両チームのコーチを呼び、訂正の確認 	<ul style="list-style-type: none"> 番号と回数を声に出して常に確認 TOアドバイザーは記録をつけておく <p>【ミスやトラブルが起こったときには…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ミスやトラブルに気がついた次のボールデッドで審判に速やかに知らせる。 ②確認できている情報は共有 	<ul style="list-style-type: none"> コーチ、マネージャーは常にファウルの回数を把握しておく。 <p>【表示がちがうことに気付いたら…】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①時計が止まっているときに速やかにTOに確認 ②可能なら具体的な状況を時系列で説明

※マジックタイム…ゲームクロックとショットクロックの差をあらかじめ確認しておき、その時間経過をもとに正しい時間を算出する方法。