

# スタッツマニユアル



2025年6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8章 ブロックショット .....	16
第2章 スタッツ全体 .....	2	8.1 定義	
2.1 スタッツの構成		8.2 ケーススタディ (例題)	
2.2 機材・用具		第9章 ターンオーバー .....	18
2.3 機材確認とミーティング、心構え		9.1 定義	
第3章 ポゼッション .....	3	9.2 ターンオーバーの種類	
3.1 定義		9.3 ミニポゼッション	
3.2 ミニポゼッション		9.4 ケーススタディ (例題)	
第4章 フィールドゴール .....	4	第10章 スティール .....	22
4.1 定義		10.1 定義	
4.2 オウンゴール		10.2 ケーススタディ (例題)	
4.3 ゴールテンディング		第11章 ファウル .....	24
4.4 ファストブレイクポイント		11.1 定義	
4.5 ケーススタディ (例題)		11.2 ケーススタディ (例題)	
第5章 フリースロー .....	7	付録 .....	25
5.1 定義		A シュートの種類	
5.2 ケーススタディ (例題)		B ターンオーバーの種類	
第6章 アシスト .....	9	C 付属データ	
6.1 定義		D インスタントリプレイシステム (IRS) と ヘッドコーチチャレンジ (HCC)	
6.2 ケーススタディ (例題)			
第7章 リバウンド .....	12		
7.1 定義			
7.2 ミニポゼッション			
7.3 ケーススタディ (例題)			

## ■ ■ 第 1 章 はじめに ■ ■

本マニュアルは、「FIBA STATISTICIANS' MANUAL 2024」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方々だけでなく、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。また、メディアでも多く取り上げられるようになり、個人の得点やリバウンド、アシストだけではなく、スティールやターンオーバーの数まで目にするが増えてきている。記録としてのスタッツだけではなく、今ではチームが試合の戦術を考える上で重要な資料ともなっている。

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、スタッツの担当者の役割は、コート上で起こったことを記録することである。本マニュアルは、人によって判断の基準が変わらないように、確かで早い判断を行うためのガイドラインが記載されている。本マニュアルにないシチュエーションについては、スタッツの担当者はそのプレーを記録するために、最善を尽くし判断をしなければならない。例題では、チーム A はオフェンスチーム、チーム B はディフェンスチームを指す。

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、各賞の受賞者が決まる。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、それらを身に着けようとする「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」を身に付けるとともに、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。

## ■ ■ 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ス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来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 ポゼッション ■■

### 3.1 定義

---

以下は、ポゼッションの定義について述べている。

- チームのポゼッションは、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしてコントロールしたとき、あるいはライブのボールを与えられたときに始まる。ポゼッションは、そのチームのプレーヤーがボールをコントロールしている間、またはチームのプレーヤー同士でボールがパスされている間、継続する。
- ポゼッションは、相手チームまたは相手チームのプレーヤーがコントロールしたときに終了する。ターンオーバー／フィールドゴールメイド（以下 FGM）、最後のフリースローメイド（以下 FTM）／ディフェンスリバウンドが続くフィールドゴールアテンプト（以下 FGA）、最後のフリースローアテンプト（以下 FTA）の後に終了する。

オフENSリバウンドに続くシュート失敗（FGA または最後の FTA）は、同じポゼッションの継続とみなし、新たなポゼッションとはみなさない。

### 3.2 ミニポゼッション

---

ミニポゼッションとは、ボールのコントロールが一方のチームから他方のチームへとごく短い時間だけ変わり、すぐに元のチームに戻るシチュエーションのことである。スタッツにおいては、ミニポゼッションは通常、ポゼッションの変更とはみなさない。

スタッツにおけるコントロールとポゼッションの定義は、**バスケットボール競技規則における定義と類似しているが、同一ではないことに注意することが重要**である。

## ■ ■ 第4章 フィールドゴール※ ■ ■

※競技規則には、ゴールと記載。

### 4.1 定義

---

プレイヤーが、得点しようとしてライブのボールを相手のバスケットに向けてシュートまたはティップしたり、投げたりした場合、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イ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、FGM を記録する。

FGM は常に FGA としてもカウントされ、通常はソフトウェアによって自動的に記録される。

- 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、ブザーの前に手から離れていたら FGA を記録する。
- シュート動作中のプレイ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。
- 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。このファウルまたはバイオレーションが、ボールがリリースされた後に起こった場合、FGA を記録する。
- オフェンスプレイヤーのティップ（プットバックとも呼ばれる）は、シュートの意図を持ってボールをコントロールできている場合、FGA（同時にオフェンスリバウンド）として記録する。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。
- ショットがブロックされた場合、ボールがリリースされたか否かに関わらず、FGA を記録する。

### 4.2 オウンゴール

---

ディフェンスプレイヤーが誤って自チームのバスケットに得点してしまった場合、その得点は FGM として相手チームのコートキャプテンに記録する。この得点がオフェンスチームのシュート失敗後のリバウンドシチュエーションで発生した場合、チームにオフェンスリバウンドを記録する。

### 4.3 ゴールテンディング

---

- ディフェンスプレイヤーによるゴールテンディングの場合、シュートが外れてもシュートしたプレイヤーに FGM を記録する。ゴールテンディングをしたプレイヤーには何も記録しない。
- オフェンスプレイヤーによるゴールテンディングの場合、シューターに FGA は記録しない。その代わりに、ゴールテンディングをしたプレイヤーにターンオーバーを記録する。

### 4.4 ファストブレイクポイント

---

- ファストブレイクポイントとは、ポゼッションが変わり、相手チームがオフェンスチームのフロントコートでディフェンスをセットする前に、チームが素早く（最大 8 秒）得点することである。
- ポゼッションの変更は、ターンオーバー、ディフェンスリバウンド、FGM のいずれによるものでもよく、その得点はすべてファストブレイクポイントとして記録する。

- ファストブレイク中の FGM だけでなく、ファストブレイク中に起こったファウルによる FTM も、ファストブレイクポイントとして記録する。
- オフェンスリバウンドの後（例えば、ファストブレイク中にレイアップを失敗した後）でも、ディフェンスがセットする前に得点した場合、ファストブレイクポイントを記録する。

#### 4.5 ケーススタディ（例題）

---

##### 例題 1

---

以下の例は、シューターがファウルをしたシチュエーションに関するものである。

- (a) 白#13 はボールをリリースする前に、青#10 にファウルをした。
  - (b) A5 はボールをリリースした後、B5 にファウルをした。そのシュートは外れた。
  - (c) A5 はボールをリリースした後、B5 にファウルをした。そのシュートは成功した。
- ⇒ (a) 白#13/オフェンスファウル、白#13/ターンオーバー（オフェンスファウル）、青#10/ファウルドローン（FGA は記録しない。）
- ⇒ (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/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、審判のレポートを見て判断する。ボールがリリースされる前のファウルであれば、チームコントロールファウルのジェスチャーをする。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ファウルのジェスチャーをしない。

##### 例題 2

---

黒#11 がレイアップを外し、黄#33 が偶然自チームのバスケットにボールをタイプし得点してしまった。#9 が黒のチームキャプテンで、このプレーの間コートにいた。

⇒黒#11/2FGA、黒チーム/チームオフェンスリバウンド、黒#9/2FGM

##### 例題 3（クォーター終了前後のショット）

---

- (a) そのクォーター残り 4 秒で、青#24 が白#10 のパスをスティールし、青#6 にパスをした。青#6 は残り 1 秒で、相手のバスケットに向かってボールを放った。
  - (b) 第 2 クォーター残り 1 秒で、白#5 がシュートを外し、そのリバウンドを青#10 が取った。その後、青#77 にパスをし、青#77 はブザーの後に、相手のバスケットに向かってボールを放った。
- ⇒ (a) 白#10/ターンオーバー（バッドパス）、青#24/スティール、青#6/3FGA
- ⇒ (b) 白#5/FGA、青#10/ディフェンスリバウンド（青#77 の FGA は記録しない。）

##### 例題 4

---

緑#8 はダンクを試みたが、白#4 にブロックされ、ボールはリングとボードの間に挟まった。ポゼッションアローによって、白がボールのポゼッションを得た。

⇒緑#8/2FGA、白#4/ブロックショット、白チーム/チームディフェンスリバウンド

### 例題 5

以下の例は、一方のチームがそのクォーターでチームファウルのペナルティーシチュエーション（チームファウルが4つ以上）になっており、ファウルをしたシチュエーションに関するものである。

(a) チーム B はチームファウルのペナルティーシチュエーションになっている。A1 はバスケットに向かってドライブをし、シュートの前に B5 にファウルをされた。

(b) 白#2 はバスケットに向かってドライブをし、シュートモーション中に青#7 にファウルをされた。

(c) チーム B はチームファウルのペナルティーシチュエーションになっている。A1 はバスケットに向かってドライブをし、ボールをリリースした後、B5 にファウルをされた。

⇒ (a) B5/パーソナルファウル（シューティングファウルではない）、A1/ファウルドローン（FGA は記録しない。）

⇒ (b) 青#7/パーソナルファウル（シューティングファウル）、白#2/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（シューティングファウルではない）、A1/ファウルドローン

### 例題 6

白#11 がシュートを外し、赤#17 がリバウンドを取った。その後、赤#17 は赤#9 にロングパスを出した。赤#9 はレイアップを外した。レイアップが外れた後、赤#10 がリバウンドを取り、プットバックティップインで得点した。プットバックが起こった時点では、ディフェンスはまだセットされていなかった。

⇒白#11/FGA、赤#7/ディフェンスリバウンド、赤#9/FGA、赤#10/オフェンスリバウンド、赤#10/FGM（セカンドチャンスポイント、ファストブレイクポイントを記録する。）

### 例題 7

A1 がシュートを外し、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 A はチームファウルのペナルティーシチュエーションになっていたため、2 本のフリースローが与えられた。B1 は、2 本ともフリースローを決めた。

⇒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 を 2 回（ファストブレイクポイントは記録しない。）

### 例題 8

青#5 がシュートを外し、白#22 がリバウンドを取った。白#6 にアウトレットパスを出した後、白#6 はファストブレイクを仕掛けたが、青#21 にファストブレイクを止めるために、ファウルをされた。チームファウルのペナルティーシチュエーションになっているため、白#6 に 2 本のフリースローが与えられ、2 本中 1 本決めた。

⇒青#5/2FGA、白#22/ディフェンスリバウンド、青#21/パーソナルファウル、白#6/ファウルドローン、白#6/FTM（ファストブレイクポイントを記録する。）

## ■ ■ 第 5 章 フリースロー ■ ■

### 5.1 定義

---

FTA は、プレーヤーがフリースローを放ったときに記録する。ただし、ディフェンスプレーヤーによるバイオレーションがあり、そのシュートが外れた場合を除く。つまり、相手プレーヤーの不当なアクションがフリースローに影響した FTA については、フリースローが成功しない限り、記録しない。

プレーヤーがフリースローを放ち、成功したときに FTM を記録する。

FTM は常に FTA としてもカウントされ、通常はソフトウェアによって自動的に記録される。

もし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、どんな結果が続けて宣せられるか注意する必要がある。以下のスタッツを記録する。

#### 》 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、代替の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。

#### 》 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、その得点はキャンセルされる。
- 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。ディフェンスチームにチームリバウンドを記録する。

#### 》 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。ディフェンスチームにチームリバウンドを記録する。

上記のように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**。

審判による指定なく、誤ったプレーヤーがフリースローを放った場合、審判は誤ったシューターによる FTM 及び FTA をキャンセルする。この場合、代わりにチーム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せられ、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。

## 5.2 ケーススタディ（例題）

---

### 例題 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) フリースローは成功した

(b) フリースローは失敗した

⇒ (a) A1/FTM

⇒ (b) 代わりのフリースローが与えられるため、A1 に FTA は記録しない。

### 例題 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/FTM

⇒ (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。）

## ■ ■ 第 6 章 アシスト ■ ■

### 6.1 定義

---

アシストとは、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。

- 》 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**。「ペイントエリア内」とは、片足または両足がペイント内もしくはライン上にあり、得点する前に一度もペイントエリア外（両足がペイントの外側）に出ずに得点することである。
- 》 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**。
- 》 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**。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、シューターがディフェンスをかわした場合、アシストは記録しない。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。

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**。パスを受け取ったプレーヤーがシュートモーション中にファウルをされたとき、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。
- ファストブレイクシチュエーションで、プレーヤーがバスケットに向かってドライブする前にバックコートでパスを受け取った場合、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と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。

### 6.2 ケーススタディ（例題）

---

#### 例題 1

緑#31 がディフェンスリバウンドを取ったあと、緑#2 は緑#8 にパスをした。緑#8 はレイアップを外したが、リバウンドを取って得点を決める時間が十分にあった。

⇒パスと得点の間に 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。

緑#8/2FGA、緑#8/オフェンスリバウンド、緑#8/2FGM

## 例題 2

赤#7 は赤#9 にパスをした。赤#9 は一瞬ためらったあと、3P シュートを決めた。

⇒赤#9 はドリブルをせず得点を決めたので、赤#7 にアシストを記録する。

赤#9/3FGM、赤#7/アシスト

## 例題 3

白#11 は白#5 にパスをした。白#5 はバランスをとるために 1 回ドリブルをしたあと、2P シュートを決めた。

⇒白#5/2FGM、白#11/アシスト

## 例題 4

赤#7 は赤#9 にコート全体を通るパスをした。赤#9 がボールを手渡すだけで赤#10 はレイアップを決めることができた。

⇒赤#7 からの最初のパスがきっかけを作っていたとしても、得点前の最後のパスではなかった。

赤#10/FGM、赤#9/アシスト

## 例題 5 (シュートを放つ前にシューターが重要なアクションをしたシチュエーション)

(a) 黄#21 はペイントエリア内にいる黄#11 にパスをした。黄#11 はディフェンスにぴったりとガードされながらドライブしてレイアップで得点した。

(b) 青#7 は青#3 にパスをした。青#3 はしっかりガードされながらペイントエリア外でパスを受け、ミドルサイドをドライブしてダンクを決めた。

⇒ (a) 黄#11/2FGM、黄#21/アシスト

⇒ (b) 青#3/2FGM (アシストは記録しない。)

## 例題 6

白#10 が緑#31 からボールをスティールし、白#4 がボールを掴んだ。白#4 はフロントコートで白#10 にパスを出し、白#10 はレイアップを決めた。

⇒緑#31/ターンオーバー (ボールハンドリング)、白#10/スティール、白#10/2FGM、白#4/アシスト

## 例題 7

白#0 がシュートを外したあと、青#10 はディフェンスリバウンドを取った。青#10 はバックコートで青#5 にパスを出し、バックコートにいる青#5 はコートの端から端まで行き、レイアップを決めた。

⇒白#0/FGA、青#10/ディフェンスリバウンド、青#5/2FGM (青#5 はバックコートでボールを受け取ったので、青#10 にアシストは記録しない。)

### 例題 8

---

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。A2 はフロント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 はファストブレイクを止めるために A3 にファウルをし、アンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

(b) B4 が A3 のレイアップ中にパーソナルファウル（シューティングファウル）をした。

どちらのケースでも、A3 に 2 本のフリースローが与えられ、1 本目を決め、2 本目を外した。

⇒ (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、A3/FTM（アシストは記録しない。ファストブレイクを記録する。）

⇒ (b) B4/パーソナルファウル、A3/ファウルドローン、A3/FTA、A3/FTM、A2/アシスト（ファストブレイクを記録する。）

### 例題 9

---

黄 #12 は相手のバスケットの近くのエンドラインから黄 #21 にパスを出し、黄 #21 は 3P シュートを決めた。

⇒黄 #21/3FGM、黄 #12/アシスト

## ■ ■ 第 7 章 リバウンド ■ ■

### 7.1 定義

---

シュートまたは最後のフリースローが外れた場合、以下に示すいくつかの例外を除き、リバウンドを記録する。リバウンドは、シュートまたは最後のフリースローが外れた後、ライブのボールをコントロールしたプレーヤーまたは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し、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。

#### 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りした後でも、最初にボールをコントロールしたとき。
- シュートの意図を持ち、コントロールしてボールをティップしたとき。
- チームメイトがいる場所や、コート上のチームメイトが拾いやすい場所へ送る意図を持って、ボールをティップしたりボールの軌道を変えたりしたとき。
- ボールをコントロールして相手プレーヤーに当て、その結果、ボールがアウトオブバウンズとなり、ボールを当てたチームがポゼッションを得たとき。
- 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。

#### チームにリバウンドを記録するケース

- シュートまたは最後の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。
- シュートまたは最後の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。
- シュートまたは最後の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。）

#### 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。
- 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当たることなく外れた際、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。

## 7.2 ミニポゼッション

---

リバウンドを取ったプレーヤーがすぐ後にターンオーバーをした場合（例：空中でボールをコントロールしたが、アウトオブバウンズに着地した）、そのプレーヤーに個人リバウンドとターンオーバーを記録するのではなく、相手チームにチームリバウンドを記録しなければならない。ここでいう「コントロール」とは、プレーヤーがボールと自分の体をコントロールすることである。

## 7.3 ケーススタディ（例題）

---

### 例題 1

---

白#15 がシュートを外したあと、白#9 と青#27 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により白チームがコントロールを得た。

⇒白#15/FGA、白#9/オフェンスリバウンド（オルタネイティングポゼッションアローにしたがって、リバウンドを記録する。）

### 例題 2

---

赤#2 のシュートが外れたあと、白#5 がジャンプしボールをキャッチしたが、着地に失敗しボールのコントロールを失った。白#5 がボールのコントロールを失ったあと、そのボールを赤#7 が拾った。

⇒赤#2/FGA、赤#7/ディフェンスリバウンド（白#5 のリバウンドとターンオーバーは記録しない。）

### 例題 3

---

白#10 がシュートを外したあと、白#14 がボールをキャッチするのとほぼ同時に、赤#24 が白#14 にファウルをした。このシチュエーションでは、白#14 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しなければならない。

(a) コントロールしていた場合、白#14 にリバウンドを記録する。

(b) コントロールできていなかった場合は、白チームにチームオフェンスリバウンドを記録する。

⇒ (a) 白#10/FGA、白#14/オフェンスリバウンド、赤#24/パーソナルファウル、白#14/ファウルドローン

⇒ (b) 白#10/FGA、白チーム/チームオフェンスリバウンド、赤#24/パーソナルファウル、白#14/ファウルドローン

### 例題 4

---

A5 がシュートを外したあと、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) A5/FGA、A4/オフェンスリバウンド（チーム A のプレーヤーが 1 人しか関わっていないため。）

⇒ (b) A5/FGA、チーム B/チームディフェンスリバウンド（チーム B のプレーヤーが 2 人以上関わっているため。）

例題 5 (ファウルが宣せられるか、ボールがアウトオブバウンズになるリバウンドのシチュエーション)

- (a) 青#10 がレイアップを外したあと、どのプレーヤーもボールをコントロールする前に、青#27 は白#15 にファウルをした。
- (b) 黄#11 がシュートを外したあと、青#4 がボールをアウトオブバウンズにティップした。
- ⇒ (a) 青#10/2FGA、白チーム/チームディフェンスリバウンド、青#27/パーソナルファウル、白#15/ファウルドローン
- ⇒ (b) 黄#11/2FGA、黄チーム/チームオフェンスリバウンド

例題 6 (ショットクロックのブザーがなったときのリバウンドのシチュエーション)

- (a) 青#23 が 3P シュートを放ったが、ボールはリングに当たらなかった。その直後、どのプレーヤーもボールをコントロールする前にショットクロックのブザーが鳴った。
- (b) 緑#13 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。緑#8 がリバウンドを取ったが、ショットクロックのブザーが鳴る前に、シュートを放つことができなかった。
- ⇒ (a) 青#23/3FGA、青チーム/チームターンオーバー (ショットクロックバイオレーション) (ボールはデッドになっているため、リバウンドは記録しない。)
- ⇒ (b) 緑#13/3FGA、緑#8/オフェンスリバウンド、緑チーム/チームターンオーバー (ショットクロックバイオレーション)

例題 7

A2 はフリースロー2 本の内、1 本目を失敗した。

⇒A2 にまだ 2 本目のフリースローがあり、ボールはデッドになっているため、リバウンドは記録しない。

例題 8

白#15 はシュートを外し、どのプレーヤーも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。

⇒白#15/3FGA (ボールはデッドになっているため、リバウンドは記録しない。)

例題 9

黄#32 はシュートを放ったが、リングに当たらなかった。ボールはフロアに落ち、赤#13 がルーズボールを拾った。

⇒黄#32/3FGA、赤#13/ディフェンスリバウンド

例題 10

黄#21 はシュートを外した。複数のプレーヤーがリバウンド争いをし、ティップしたボールを黄#10 が拾った。

⇒黄#21/FGA、黄#10/オフェンスリバウンド

### 例題 11

---

白#8 がシュートを外した。白#10 が複数のプレーヤーとリバウンド争いをし、ボールをコントロールして白#8 にボールをティップした。白#8 はバスケットに向かってすぐにドライブし、ダンクを決めた。

⇒白#8/FGA、白#10/オフェンスリバウンド、白#8/2FGM、白#10/アシスト

### 例題 12

---

黄#20 はシュートを外した。黄#14 はリバウンドに跳び、ボールを空中でコントロールしたが、アウトオブバウンズに着地した。

⇒黄#20/FGA、青/チームディフェンスリバウンド

### 例題 13

---

赤#13 はシュートを外した。赤#14 はリバウンド争いをし、アウトオブバウンズに着地する直前に、黄#19 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。結果として、赤にスローインが与えられた。

⇒赤#13/FGA、赤#14/オフェンスリバウンド

### 例題 14

---

アンスポーツマンライクファウルの後、A3 は 2 本目のフリースローを外した。

⇒2 本目のフリースローが外れた後、アンスポーツマンライクファウルのスローインが続くため、リバウンドは記録しない。

## ■ ■ 第 8 章 ブロックショット ■ ■

### 8.1 定義

---

ブロックショットは、ディフェンスプレーヤーがボールの軌道を変えようと明らかにボールに触れ、そのショットが外れたときに記録する。ブロックショットは、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。ボールがオフェンスプレーヤーの手を離れたかどうかは、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「シュートの動作中」とは、プレーヤーがシュートの意図を持ち、バスケットに向かって、上向きまたは前向き、または両方にアクティブしていることをいう。

ボールが手から離れる前にはじかれた場合

- ボールが肩の高さより高い位置にあり、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。
- ボールが肩の高さより低い位置にあり、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。スティールは、ボールがライブの場合にのみ記録する。同じシチュエーションでオフェンスチームがポゼッションを得たときは、何も記録しない。

クォーター終了のブザーが鳴ったとき、ショットクロック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。

### 8.2 ケーススタディ（例題）

---

#### 例題 1

---

赤#6 はシュートを放ったが、白#7 がブロックショットをしようとボールに触れた。ボールはバスケットに入った。

⇒ボールがバスケットに入ったため、白#7 がボールに触れて軌道を変えたとは言えない。ボールに触れたことは無視し、赤#6 に FGM を記録する。白#7 にブロックショットは記録しない。

#### 例題 2

---

白#9 はレイアップをしようとしたが、青#10 に腰の高さでボールを奪われた。ボールは青#0 に拾われた。

⇒白#9/ターンオーバー（ボールハンドリング）、青#10/スティール

#### 例題 3

---

緑#13 はシュートを放ったが、ボールが上向きの最中に白#5 にブロックされ、ボールはアウトオブバウンズになった。

⇒緑#13/FGA、白#5/ブロックショット、緑チーム/チームオフェンスリバウンド

#### 例題 4

---

A2 は 3P シュートを放った。ボールはリングに当たり、B1 はボールがバスケットに入らないようにティップした。A3 がルーズボールを拾った。

⇒A2/3FGA、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。）

### 例題 5

---

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。A1 はシュートを放ったが、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、その他のスタッツは記録しない。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。)

## ■ ■ 第9章 ターンオーバー ■ ■

### 9.1 定義

---

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。

- バッドパス
- ボールハンドリングまたはファンブル
- 他のバイオレーションまたはオフェンスファウル

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。
- フリースローシューターにボールを与えられることになっているとき。
- チーム間でボールがパスされているとき。

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、記録すべきスタッツが決まる。

- 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。

### 9.2 ターンオーバーの種類

---

#### バッドパス

パスが悪く、チームがポゼッションを失ったとき、パスサーにターンオーバーを記録する。一方で、パスは明確にキャッチできるものであったと判断した場合、レシーバーにターンオーバーを記録する。

#### ボールハンドリング

オフェンスプレーヤーが保持またはドリブルしているボールを失ったり、キャッチできるパスを取りそこなったりして、ポゼッションを失った場合に記録する。

#### バイオレーション

オフェンスプレーヤーまたはチームによってバイオレーション（例：トラベリング、3 秒、5 秒、バックコート、アウトオブバウンズ、8 秒、ショットクロックバイオレーション）をした時に記録する。スローイン時の 5 秒、8 秒、ショットクロックバイオレーションはチームターンオーバーとして記録する。審判による指定なく誤ったプレーヤーがフリースローを放った場合、審判は誤ったシューターによる FTM または 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。その他はすべてプレーヤーへのターンオーバーとして記録する。

## オフenseファウル

オフenseプレーヤーがファウルをした時に記録する。

ボールをコントロールしているプレーヤーまたはチームが、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルのいずれかをした場合はターンオーバーを記録する。(テクニカルファウルの場合は、記録しない。)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を記録する。それ以外は、チームのターンオーバーを記録する。

複数の原因で、ターンオーバーが起きる場合がある。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。スタッツの担当者は、ターンオーバーがもともとどのように起こったのかを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アウトオブバウンズのバイオレーションとなったため、パスをしたプレーヤーにターンオーバーを記録する(バッドパス)。

## 9.3 ミニボゼッション

---

2 つ以上のターンオーバーがほぼ同時に起こる場合もある。ボールをコントロールしていたチームが再度ボールをコントロールする前に、もう一方のチームがボールをコントロールできたかを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、コントロールをしていなかったと判断する。

## 9.4 ケーススタディ (例題)

---

### 例題 1

---

赤#5 は黄#6 からボールをスティールし、コートドリブルしていった。ディフェンスがハーフコートでセットする前に、赤#7 からパスを受けた赤#10 がシュートを決めた。

⇒黄#6/ターンオーバー(ボールハンドリング)、赤#5/スティール、赤#10/FGM(ファストブレイク)、赤#7/アシスト

### 例題 2

---

白#11 はパスをしたが、アウトオブバウンズになった。

⇒白#11/ターンオーバー(バッドパス)

### 例題 3

---

赤#20 はキャッチできるパスをしたが、赤#3 はボールをキャッチし損ねて、アウトオブバウンズになった。

⇒赤#3/ターンオーバー(ボールハンドリング)

### 例題 4

---

黄#22 がトラベリングをした。

⇒黄#22/ターンオーバー(トラベリング)

#### 例題 5

---

青#27 が白#9 に対して、オフンスファウル（ムービングスクリーン）を宣せられた。

⇒青#27/オフンスファウル、青#27/ターンオーバー（オフンスファウル）、白#9/ファウルドローン

#### 例題 6

---

白はシュートを放つことができず、ショットクロックバイオレーションとなってしまう。

⇒白/チームターンオーバー（ショットクロックバイオレーション）

#### 例題 7

---

A2 はドリブルしていたボールを手に取り、B2 に近接してディフェンスされた。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を宣せられた。

⇒A2/ターンオーバー（5 秒）

#### 例題 8

---

白がボールのポゼッションを持っているときに、青#11 と白#8 に同時にテクニカルファウルが宣せられた。

⇒ファウルによる罰則がキャンセルされ、白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。  
青#11 と白#8 の両方にテクニカルファウルを記録する。

#### 例題 9（ジャンプボールシチュエーションとオルタネイティングポゼッションアロー）

---

(a) 黄#32 がドリブルしているボールを赤#11 がはじき、ヘルドボールが宣せられた。

(b) 赤#9 がパスを受け取ったあと、赤#9 と白#5 にヘルドボールが宣せられた。白がオルタネイティングポゼッションによりボールを得た。

⇒ (a) 黄がオルタネイティングポゼッションによりボールを得た場合、スタッツは何も記録しない。

⇒ (b) 赤#9/ターンオーバー（ボールハンドリング）、白#5/スティール

#### 例題 10

---

A2 にテクニカルファウルが宣せられた。

(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 にターンオーバーは記録しない。）

⇒ (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 にターンオーバーは記録しない。）

### 例題 11

---

A4 は B5 によってコーナーに追い込まれた。状況を変えようとして、

- (a) A4 にトラベリングが宣せられた。
  - (b) A4 は 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) A4 は 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

### 例題 12

---

A3 は A5 にパスをしようとしたが、B3 がボール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) B5 がボールを一瞬コントロールしてから、アウトオブバウンズになったように見えた。
  - (b) B5 がボールを一瞬コントロールしたように見えたが、すぐに A5 がボールを奪った。
  - (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) 、B3/スティール、B5/ターンオーバー (バッドパス) 、A4/スティール

### 例題 13

---

白#5 が白#4 に悪いパスを出し、白#4 がボール拾ったが、バックコートバイオレーションが宣せられた。

- ⇒白#5/ターンオーバー (バッドパス)

## ■ ■ 第 10 章 スティール ■ ■

### 10.1 定義

---

スティールとは、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の原因となった場合に記録する。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、必ずしもボールに触れたプレーヤーがコントロールできている必要はない。

- パスを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がミスをした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た場合は、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、ディフェンスプレーヤーの行動によってヘルドボールになり、オルタネイティングポゼッションルールの結果として、ディフェンスチームがポゼッションを得たときだけである。

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。

(ただし、その逆は成り立たない。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、2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。

### 10.2 ケーススタディ (例題)

---

#### 例題 1

---

白#10 はドリブルをしていたが、ハンドリングミスをし、緑#9 の方へ転がっていった。緑#9 は動くことなくボールを拾った。

⇒白#10/ターンオーバー (ボールハンドリング)、緑#9/スティール

#### 例題 2

---

赤#12 はドリブルをしていたが、黄#15 がボールを黄#7 の方へはじいた。

⇒赤#12/ターンオーバー (ボールハンドリング)、黄#15/スティール

#### 例題 3

---

白#11 はディフェンスをしており、青#30 のパスをはじいた。ボールはアウトオブバウンズになる前に、青#30 に当たった。

⇒青#30/ターンオーバー (バッドパス) (ボールはデッドになっているため、白#11 にスティールは記録しない。)

#### 例題 4

---

黄#15 は赤#21 から赤#14 へのパスをはじいた。赤#14 は反射的にボールを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。黄にサイドラインからスローインの権利が与えられた。

⇒赤#21/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ため、スティールは記録しない。）

#### 例題 5

---

白#11 はドリブルをしていたが、黒#24 がボールをはじき、ルーズボールになった。白#23 と黒#45 はともにルーズボールを掴み、ヘルドボールが宣せられた。オルタネイティングポゼションルールにより、黒にサイドラインからスローインのボールが与えられた。

⇒白#11/ターンオーバー（ボールハンドリング）、黒#24/スティール（白#23 と黒#45 には、何も記録しない。）

#### 例題 6

---

黒#11 はバスケットに向かってドライブをしていた。ヘルプサイドにいた黄#12 はこの動きを先読みし、黒#11 のオフenseファウルを引き起こした。

⇒黒#11/オフenseファウル、黒#11/ターンオーバー（オフenseファウル）、黄#12/ファウルドロウン（黄#12 にスティールは記録しない。）

## ■ ■ 第 11 章 ファウル ■ ■

### 11.1 定義

---

ファウルは、審判の判定に基づいて、プレーヤーに宣せられる。パーソナル、スローイン、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はプレーヤーに宣せられる。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し、チームファウルにカウントしない。

シューティングファウルとは、審判が「シュートの動作中」のファウルとして宣するファウルのことである。チームファウルのペナルティー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。

両チームに対する罰則が等しく、相殺されたファウルは、フリースローの数を 0 として記録する。

#### 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。

### 11.2 ケーススタディ (例題)

---

#### 例題 1

---

A3 はドリブルをしているとき、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、A3/ターンオーバー（オフENSEファウル）、B2/ファウルドローン（B2 にスティールは記録しない。）

#### 例題 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

#### 例題 3

---

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。

(b) B2 に肘打ちしたため。

⇒ (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 ■■

### A シュートの種類

---

ソフトウェアではショットの種類の入力が必要な場合がある。種類は以下の通りである。

経験の浅いスタッツ担当者のために、競技レベルに応じて、基本的なシュートな種類と高度なシュートの種類のセットでソフトウェアを操作できるようにすることを推奨する。

#### A.A 基本的なシュートの種類

---

##### ジャンプショット

空中でジャンプして打つシュートで、通常はジャンプのピークでボールをリリースする。スリーポイントを含むミドルレンジからロングレンジのショットに最もよく使われる。

##### レイアップ

バスケットに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当てるが、リングに直接入れるショットも含む。一般的に、ボールを下から持ち、ワンハンドで可能な限りバスケットに近い位置で腕を上上げて放つショットである。レイアップは、オフェンスプレーヤーがバスケットの近くでボールをキャッチするため、速いショットになることもある。

##### ダンク

ダンクは、プレーヤーがボールをリングより高い位置に持っていき、片手または両手でリングに叩きつけようとして、プレーヤーの手がリングに触れるショットのことである。

##### プットバックダンク

オフェンスプレーヤーがオフェンスリバウンドを取り、すぐに片手または両手でボールを力強くリングに叩きつけ、プレーヤーの手がリングに触れるショットのことである。

##### プ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を取り、すぐにバスケットの近くで得点を決めるショットである。これは多くの場合、オフェンスプレーヤーがジャンプして、着地をする前に、片手でボールをティップするショットである。

#### A.B 高度なシュートの種類

---

##### ドライビングレイアップ

ディフェンスが戻ってセットしているときやファストブレイクのときに、バスケットに向かってドライブし、近いレンジで行うショットである。通常バックボードにボールを当てるが、リングに直接入れるショットも含む。

##### リバースレイアップ

リバースレイアップは、オフェンスプレーヤーがバスケットの片側からドライブし、反対側からレイアップをするプレーで、ディフェンスプレーヤーにブロックされないために、バスケットやバックボードを使うショットである。

### **ユーロステップ**

ユーロステップは、オフェンスプレーヤーがドリブルの後に 2 歩（通常は長い）ステップを踏む動きで、2 歩目は 1 歩目とは反対方向に進むステップである。

### **アリウープレイアップ**

空中でパスをキャッチしたプレーヤーが、着地する前に、レイアップで得点を決めることである。

### **アリウープダンク**

空中でパスをキャッチしたプレーヤーが、着地する前に、ダンクで得点を決めることである。

### **フックショット**

バスケットから遠い方の手にボールを持ったプレーヤーが、バスケットに対して横を向き、腕を伸ばしてバスケットに向かって弧を描くように頭の上でボールを放つショットである。

### **フローティングジャンプショット**

バスケットから離れた距離から、ドライビングレイアップのようなステップで踏み切り、ボールを放つショットである。走ったり、ドリブルしたり、キャッチしたりする動作に続き、バックボードにボールを当てたり、直接狙ったりすることもあるが、一般的に高い弧を描きブロックされないように行うショットである。

### **フェイダウェイジャンプショット**

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である。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**

バスケットに背を向けてボールを受け取り、その状態からシュートを打ち始め、ジャンプしながら空中でターンして放つショットである。バスケットの方を向いてシュートを打つこともあれば、バスケットに対して横を向いてシュートを放つこともある。

### **ステップバックジャンプショット**

バスケットに向かってドライブするように見せかけ、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である。

### **ブルアップジャンプショット**

ディフェンスがドライブのディフェンス中の低い姿勢の間に、ドリブルを素早く止めて行うジャンプショットである。

## B ターンオーバーの種類

---

以下のリストでは、ターンオーバーの種類について定義している。

- バッドパス
- ボールハンドリング／ファンブル
- アウトオブバウンズ
- トラベリング
- 3 秒
- 5 秒
- 8 秒
- ショットクロックバイオレーション
- バックコートバイオレーション
- オフェンスファウル
- ポゼッションがあるチームのアンスポーツマンライク／ディスクォリファイングファウル
- オフェンスゴールテンディング
- ダブルドリブル
- キャリング／パーミング
- その他

## C 付属データ

---

ここでは、スタッツの担当者が直接記録するわけではないが、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。

### C.A プレータイム

---

プレイ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。それにより各プレイヤーのプレータイムが計算される。プレータイムが分単位でしか表記されない場合は、下記に従い秒数の繰り上げ、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る。
- 30 秒以上のプレータイムは繰り上げる。
- 1 分未満のプレータイムの場合は、秒数に関わらず繰り上げ、1 分とする。
- 39 分以上 40 分未満のプレータイムがある場合は、プレイヤーが 40 分フルで出場していることにしないため、秒数に関わらず繰り下げる。
- 試合に出場しなかったプレイヤーはプレータイムの代わりに、DNP (did not play) と表示する。

0.1 秒から 0.9 秒までのプレータイムは、1 秒に繰り上げる。

DNP はプレイヤーの出場ゲームとしてカウントしない。

### C.B ポイントインザペイント

---

制限区域内からのフィールドゴールによる得点の合計をさす。これにはジャンプシュート、フックシュート、レイアップ、ダンクなどすべてが含まれる。

### C.C ポイントオフターンオーバー

---

相手のターンオーバーに続くポゼッション中に得点した合計をさす。

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、FGM/FTM にかかわらず得点を決めた場合は記録する。

### C.D ファストブレイクポイントオフターンオーバー

---

相手のターンオーバーに続くポゼッション中にファストブレイクで得点した合計をさす。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、FGM/FTM にかかわらず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。

### C.E セカンドチャンスポイント

---

相手がポゼッションを得るまでのオフェンスリバウンドのあとの得点の合計をさす。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、FGM/FTM による得点でも記録する。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。

### C.F ベンチポイント

---

スターティング 5 のプレイヤーを除いたチーム全体の得点の合計をさす。

### **C.G スコアタイ**

---

0-0を除き、ゲーム中スコアが並んだ回数をさす。

### **C.H リードチェンジ**

---

ゲーム中にリードが一方のチームから他方のチームに変わった回数の合計回数をさす。

### **C.I ラージエストリード（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。

### **C.J ラージエストスコアリングラン（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。

### **C.K エフィシエンシーレーティング（効率評価）**

---

効率評価はボックススコアで各プレーヤーに示される。

これには複数の計算式があるが、標準的な計算式として推奨されているのは、 $PTS - (FGA - FGM) - (FTA - FTM) + REB + AST - TO + ST + BS$  である。

### **C.L +/-スタッツ**

---

各プレーヤーの+/-スタッツは、ボックススコアに記録される。

これは、そのプレーヤーがコートにいた時間帯のチームの得失点差を示している。

### **C.M 1 ポゼッションあたりの得点**

---

チームの得点数をそのチームのポゼッション数で割ったものをさす。

## D インスタントリプレイシステム（IRS）とヘッドコーチチャレンジ（HCC）

---

HCCがあった場合、レビューの種類を記録する必要がある。（IRSの場合、記録する必要はない。）  
レビューの種類には、以下のものがある。

- ショットとゲームクロック終了ブザーの前後の確認
- ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作の修正
- ショットとショットクロックのブザーの前後の確認
- ショットとは異なる位置でファウルが起きたとき、ショットが認められるかどうかの確認
- ゴールテンディングまたはインターフェアレンスが正しく宣せられたかの確認
- ボールをアウトオブバウンズにしたプレイヤーの確認
- ゴールの得点が2点か3点かの確認
- 与えられるフリースローが2本か3本かの確認
- 取り上げたファウルのアップグレードまたはダウングレード
- 正しいフリースローシューターの特定
- 暴力行為に関与した人物の特定

