

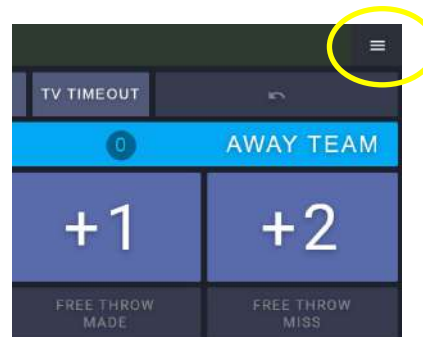
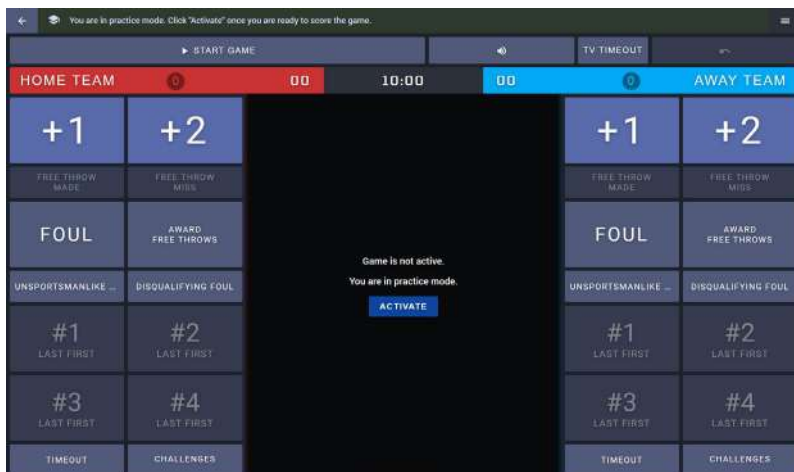
FIBA 3x3 Score System 操作マニュアル



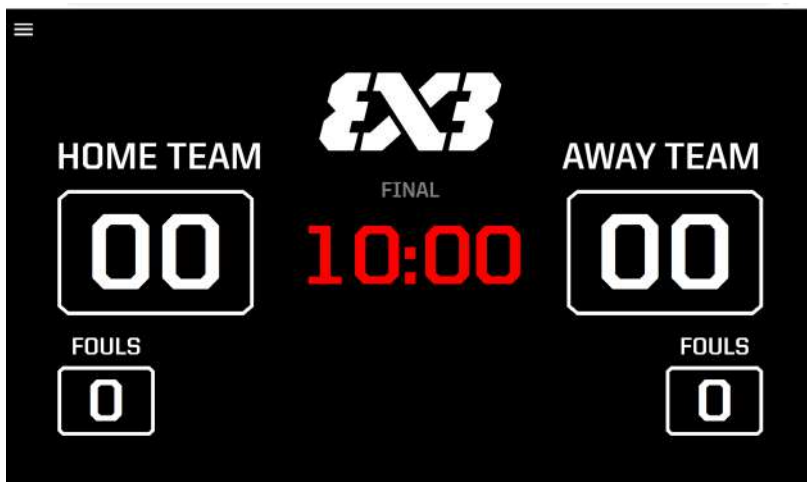
2022年5月

公益財団法人日本バスケットボール協会 TO委員会

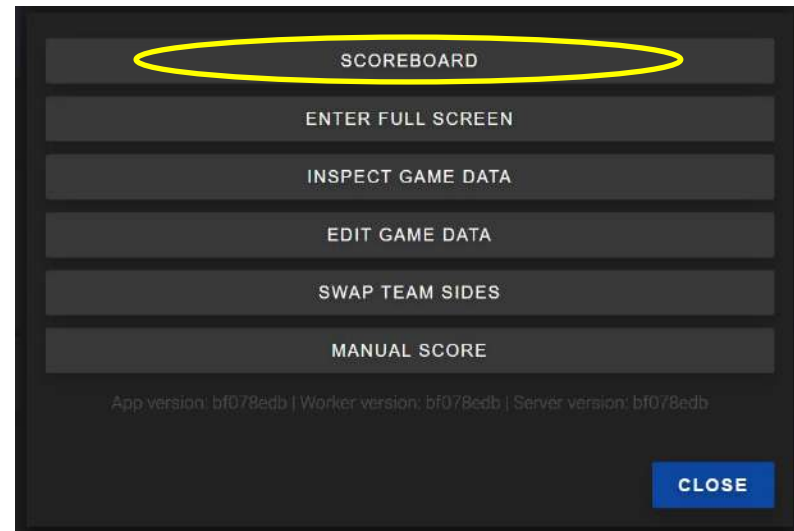
【試合前】 スコアボードの表示



右上の「≡」をクリック



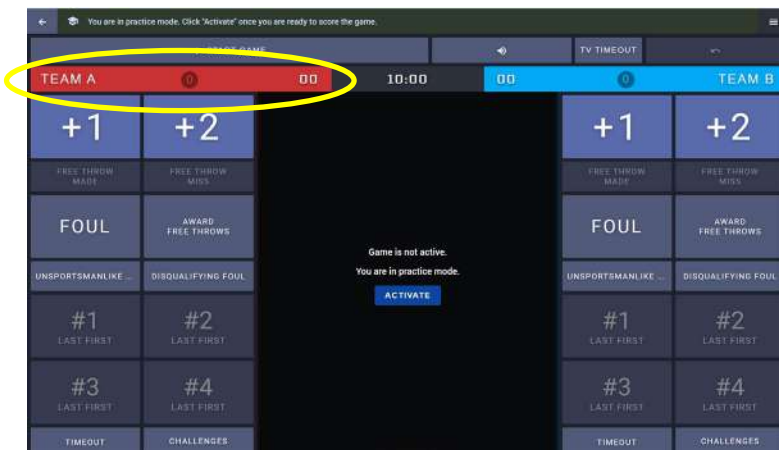
スコアボードが表示される



「SCOREBOARD」をクリック

【試合前】 色の変更／背番号の修正

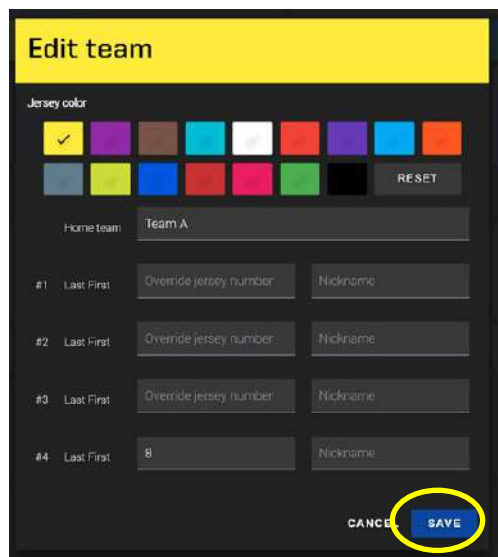
チーム名をクリック



どちらのチームが攻めているのか混同しないために
チーム名の色をユニフォームカラーに近い色に変える

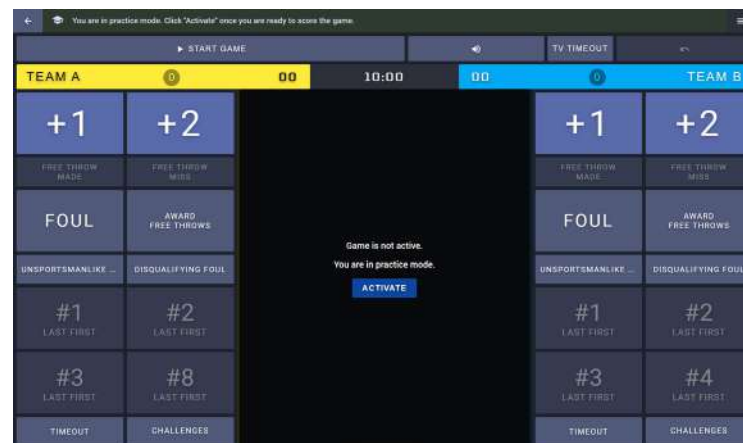


色を選択



背番号に間違いがあるときは「Override jersey number」に正しい背番号を入力

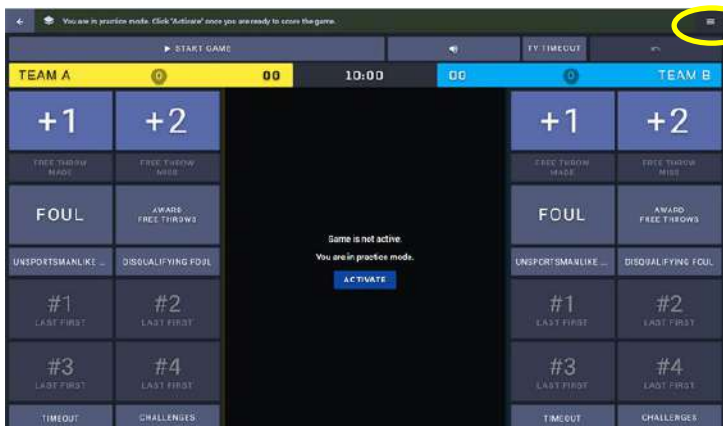
色と背番号の変更完了



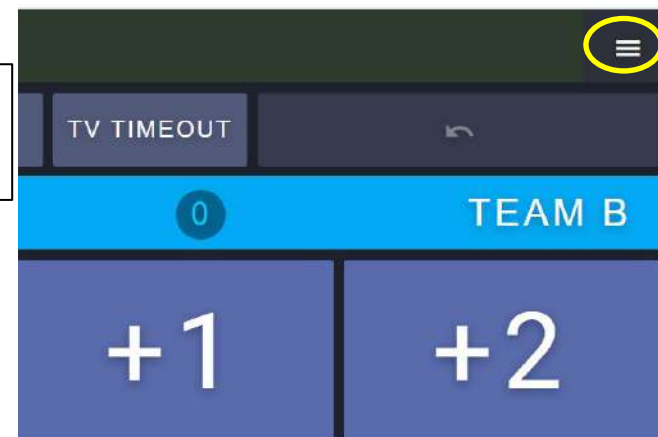
「SAVE」をクリック

【試合前】 チーム名表示の反転

チーム名の左右表示はスコアシートのA対Bと同じ表示になるようにする

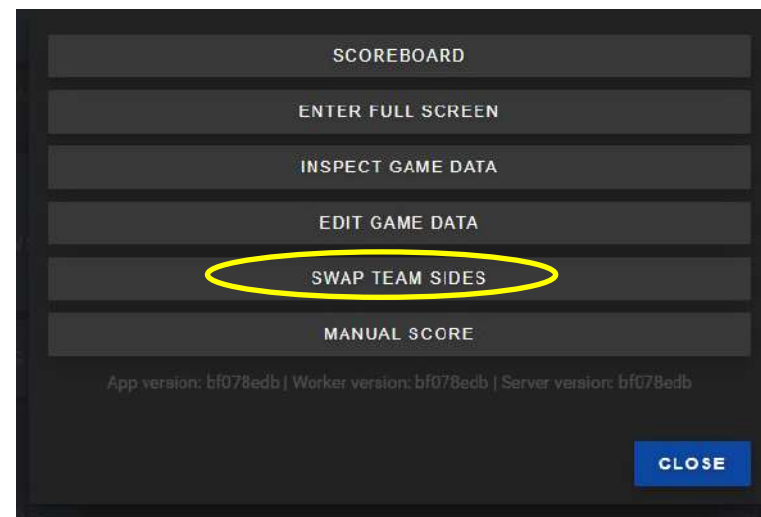
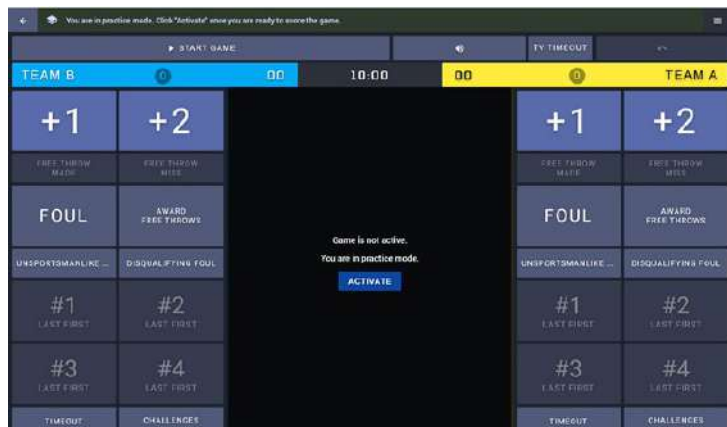


表示が逆のときは
右上の「☰」をクリック



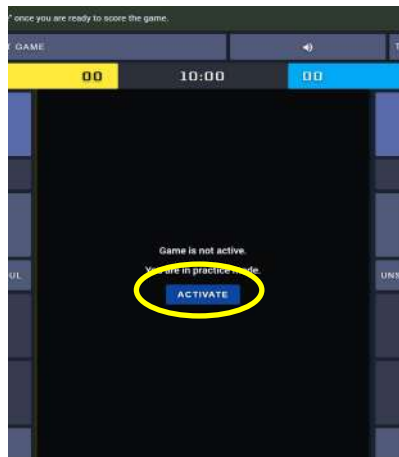
「SWAP TEAM SIDES」
をクリック

変更完了

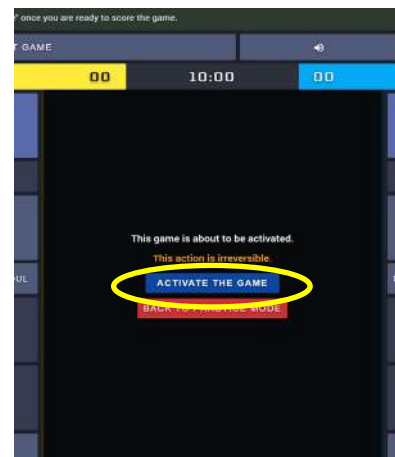


【試合前】 コインフリップの結果入力

「ACTIVATE」をクリック



「ACTIVATE THE GAME」をクリック



結果入力完了

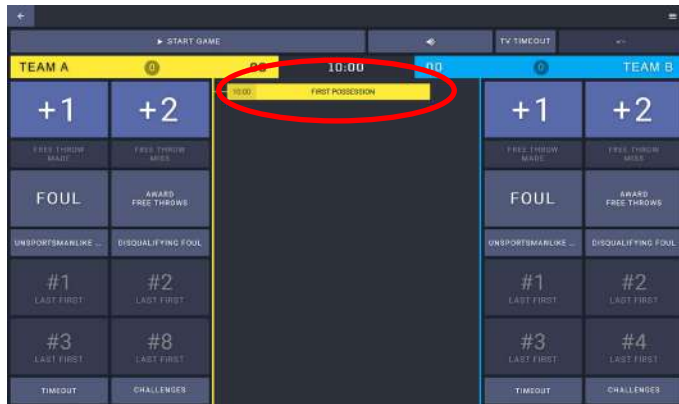


最初に攻めるチームをクリック

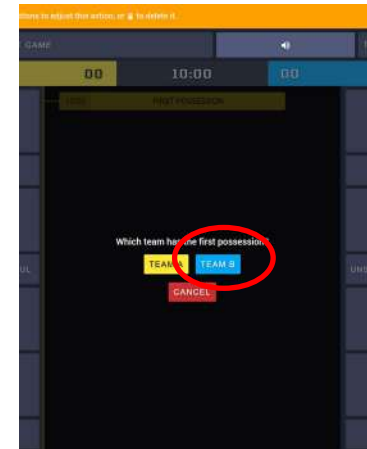


【試合前】 コインフリップの結果入力の修正

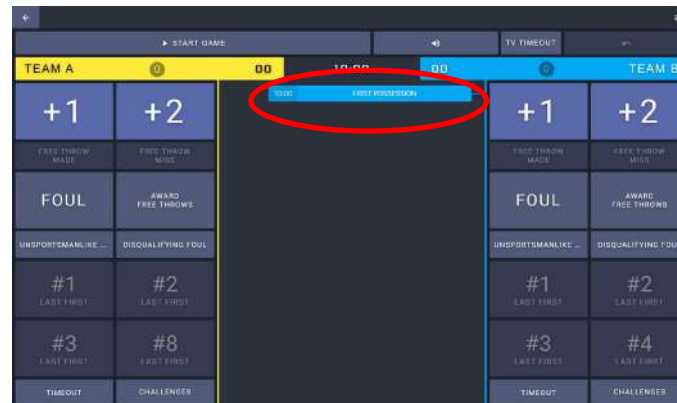
「FIRST POSSESSION」をクリック



正しいチームを選択



修正完了



【試合中】各ボタンの説明と操作方法



ゲームクロック
スタート/ストップ

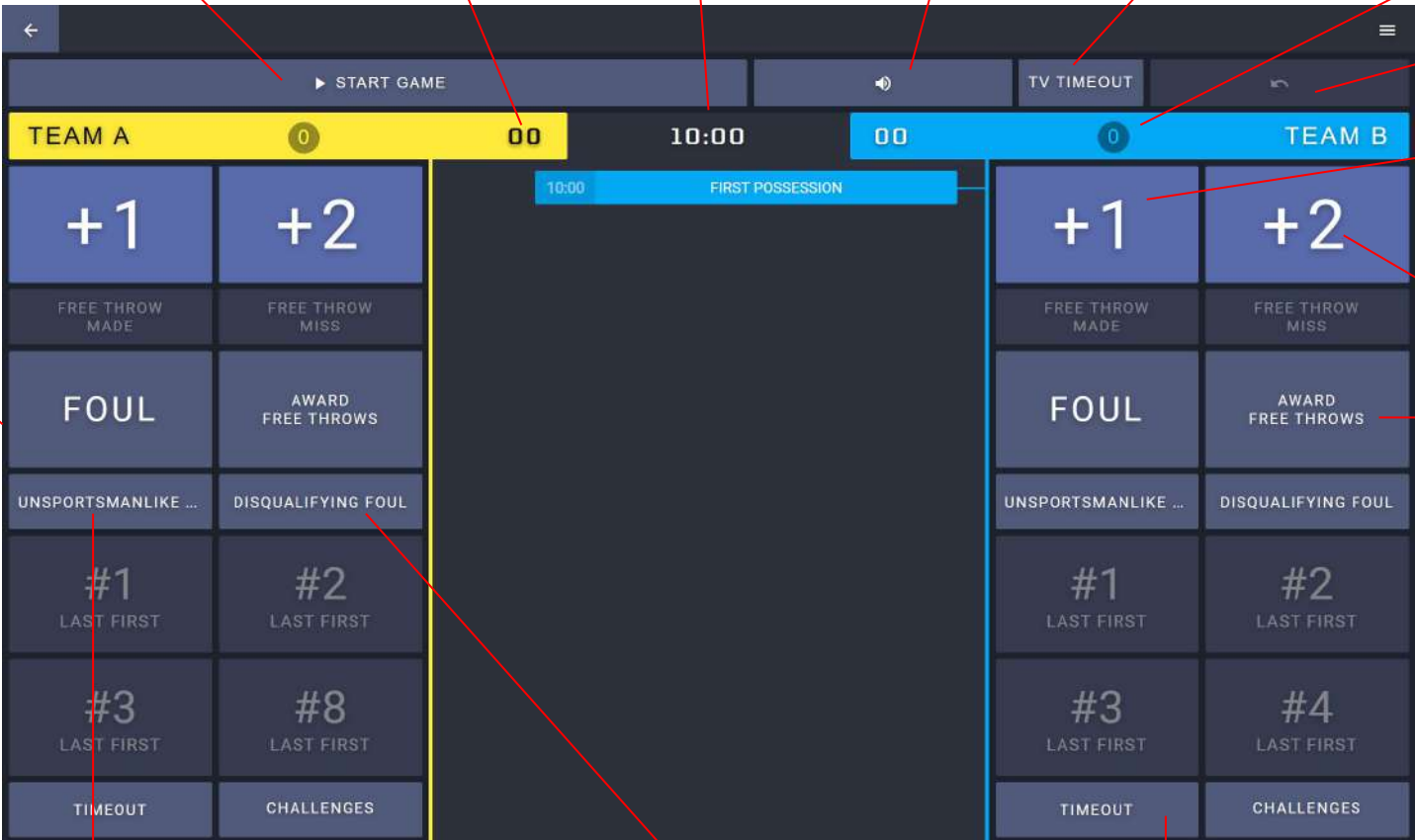
総得点

ゲームクロック

ブザー

TVタイムアウト

チームファウル数



1つ戻る

得点入力 1点

得点入力 2点

フリースロー

背番号

ファウル

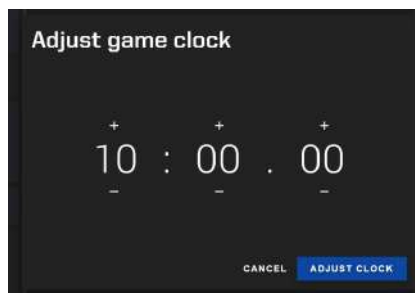
アンスポーツマンライクファウル

ディスクォリファイングファウル

タイムアウト

ゲームクロック

- ・スタート/ストップは画面上のボタンではなく、パソコンのスペースキーを使用する
- ・ゲームクロックの修正は「ゲームクロック」をクリックし、＋でゲームクロックを合わせ、「ADJUST CLOCK」をクリックする



ブザー

- ・マウスを長押しクリックする(押している間ブザーが鳴る)

タイムアウト/TVタイムアウト

- ・タイムアウトが認められたチームの「TIMEOUT」をクリックする
- ・TVタイムアウトが認められたら「TV TIMEOUT」をクリックする
- ・ブザーは自動で鳴らないので10秒前と終了時に「ブザー」をクリックする

TIMEOUT (29)

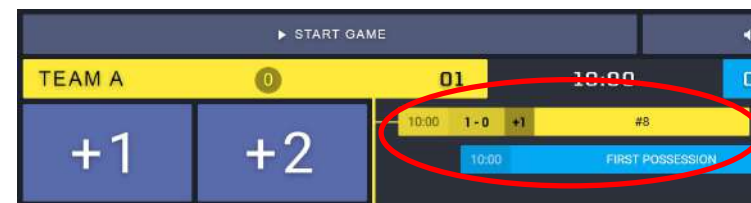
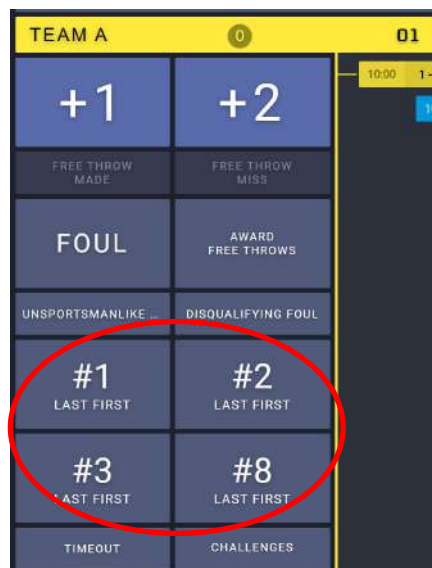
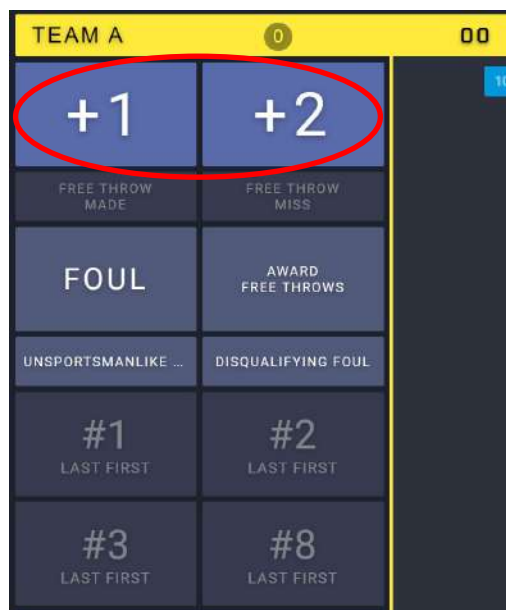
TIMEOUT TV (27)

- ・「TIMEOUT」をクリックすると自動で計測開始

1点のときは+1
2点のときは+2をクリック

得点者の背番号をクリック

入力完了

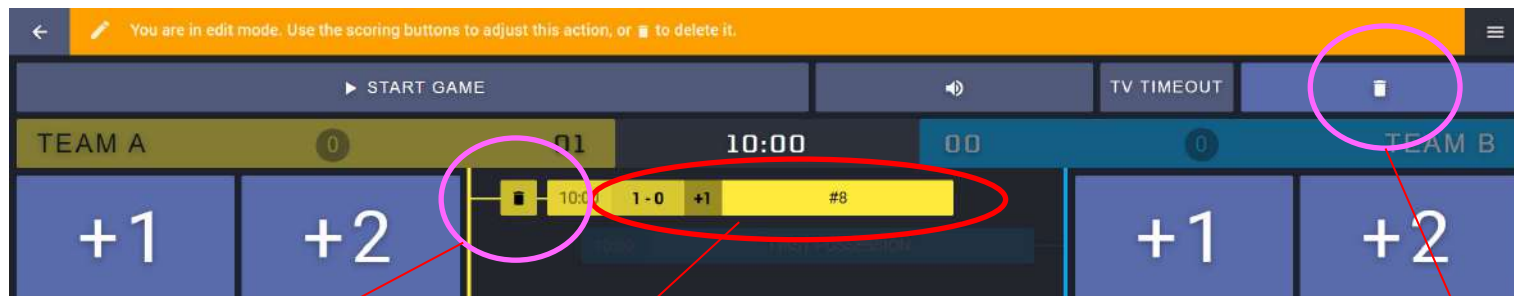


- ・マウスポインターを攻めているチームの得点入力ボタンの近くに常に移動する
- ・ショットを打った瞬間に審判のシグナルをみて、スコアラーとともに「黄色8番1点」と声に出して確認をする
- ・すぐに次の得点が入ってしまい、背番号の入力が間に合わないときは、後で入力することができるので、次の得点入力を優先する。

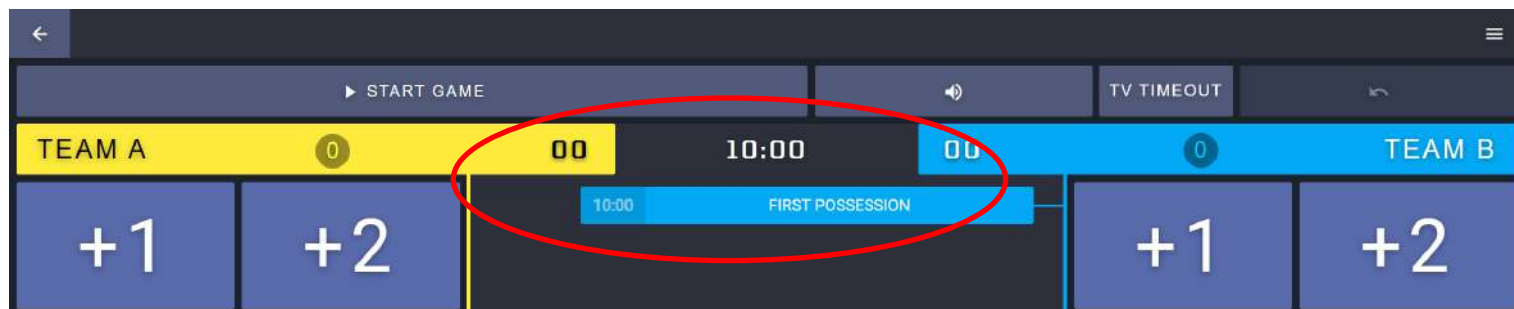
【試合中】得点の修正方法①



🔄 をクリックすると1つ前が削除される



1つ前または2つ以上前の間違えた箇所をクリックしたあとに、その横の 🗑️ または、🗑️ をクリックすると削除される

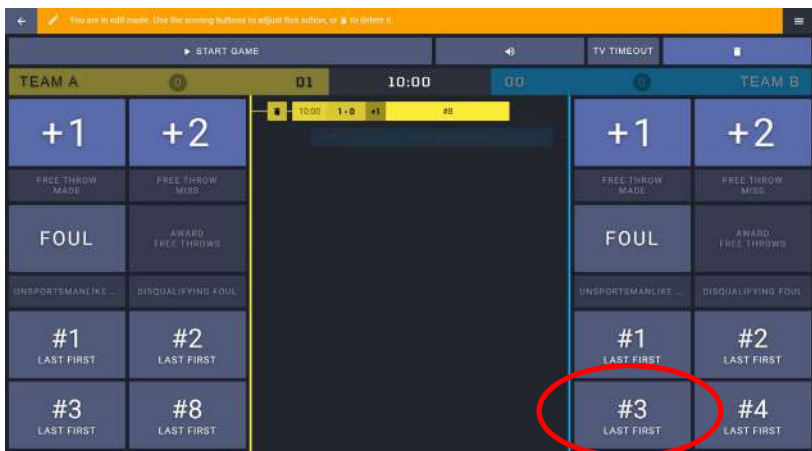


TEAM Aの得点が削除され、0点に修正された

【試合中】得点の修正方法②

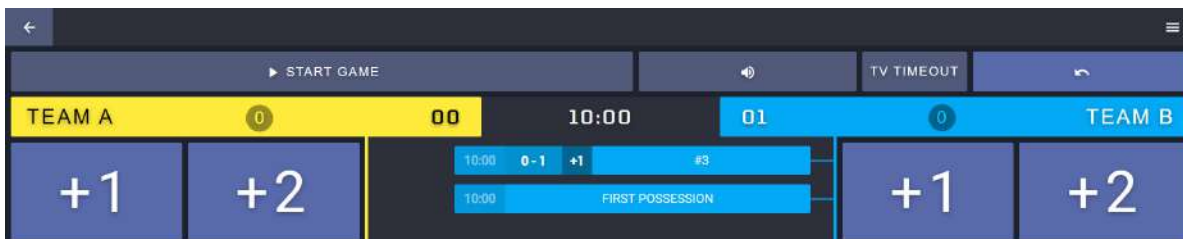


誤った入力箇所をクリックする



正しい情報を入力する

※ここではTEAM Aの得点ではなく、TEAM B 3番の1点に修正

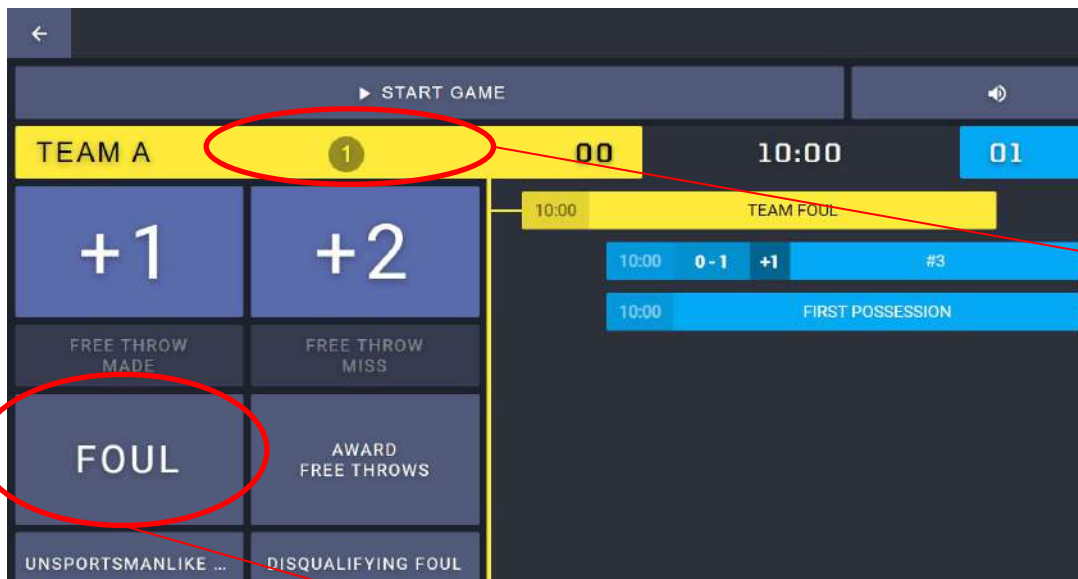


修正完了

TEAM Aの得点が0点、TEAM Bの得点が1点に修正

【試合中】 チームファウル

※修正方法は得点修正と同じ



チームファウルが加算

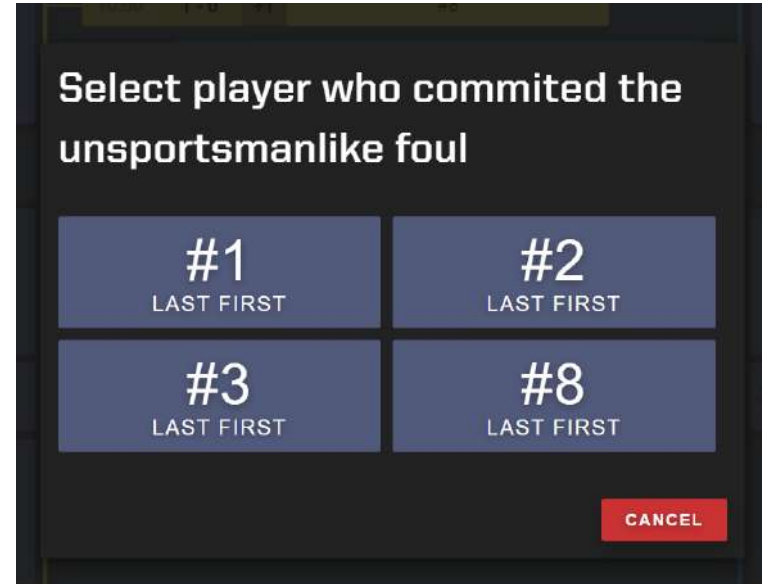
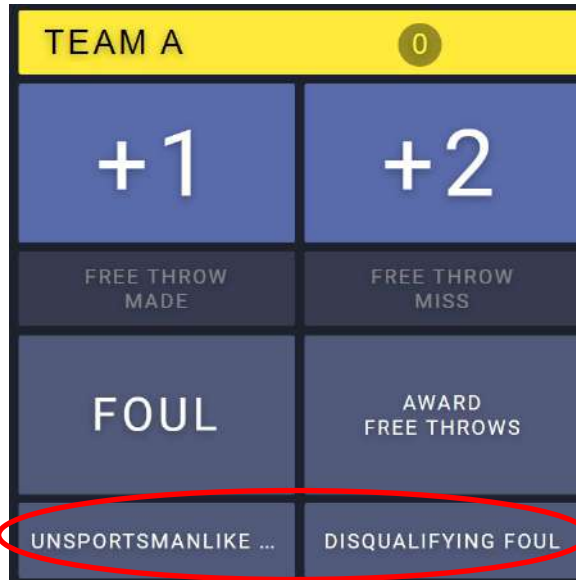
ファウル(UF、DQを除く)を宣せられたチームの「FOUL」をクリック

ファウルが宣せられたときは、チームの色、ファウルの回数をスコアラールとスコアボードオペレーターで声に出してスコアシートとスコアボードの照合を行う

【試合中】 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



※修正方法は得点修正と同じ



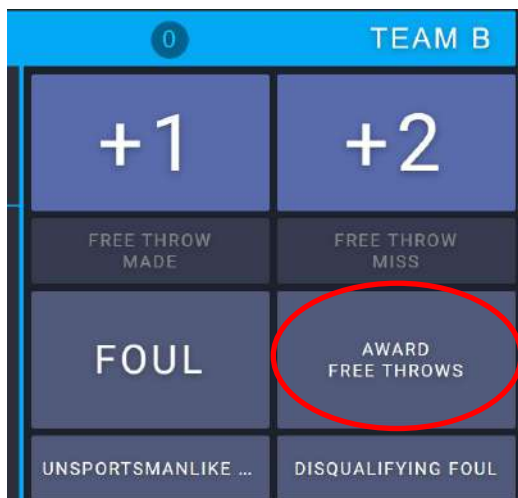
宣せられたファウルの種類をクリック

宣せられたプレイヤーの背番号をクリック

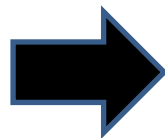


チームファウルが2つ加算される

【試合中】 フリースロー



※修正方法は得点修正と同じ



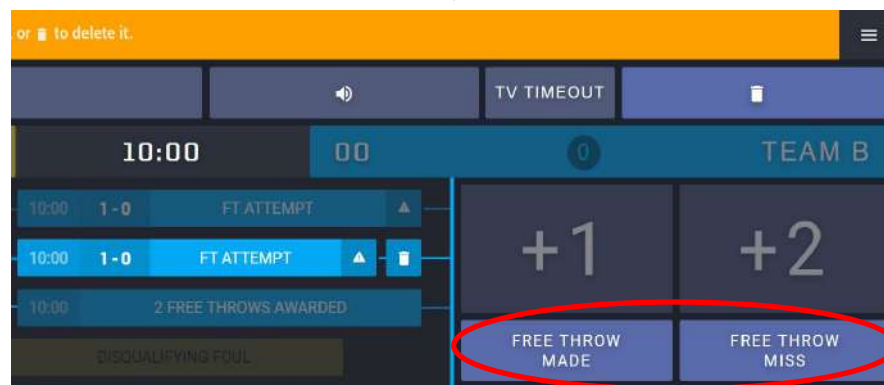
フリースローの試投数を選択



「AWARD FREE THROWS」をクリック

成功: 「FREE THROW MADE」をクリックし、
得点したプレイヤーの背番号を選択

失敗: 「FREE THROW MISS」をクリック



最後のフリースローのあとは原則としてゲームクロックの操作を優先する

成功: 「FREE THROW MADE」→ゲームクロックスタート→プレイヤーの背番号をクリック

失敗: ゲームクロックスタート→「FREE THROW MISS」



すべての得点に得点したプレイヤーの背番号が入力されていることを確認し、**審判がスコアシートにサインをしたのを確認したあと**、「FINALIZE」をクリックする

※入力されていない箇所がある場合は「FINALIZE」をクリックするとエラーメッセージがでる



得点者に空欄があったときは、入力箇所をクリックしてプレイヤーの背番号を選択したあとに「FINALIZE」をクリックする