

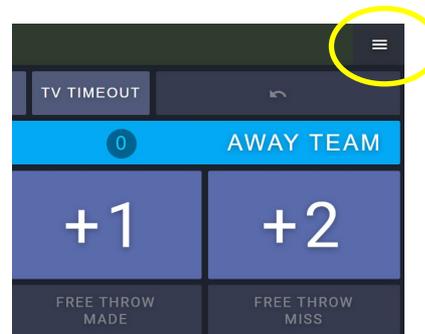
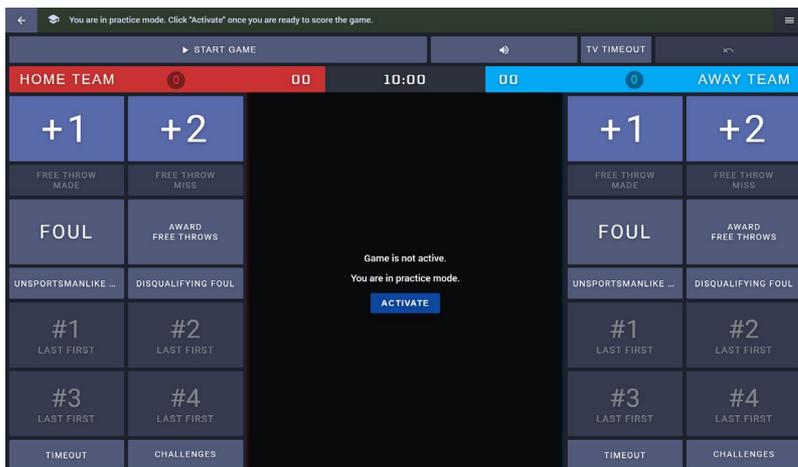
FIBA 3x3 Score System 操作マニュアル



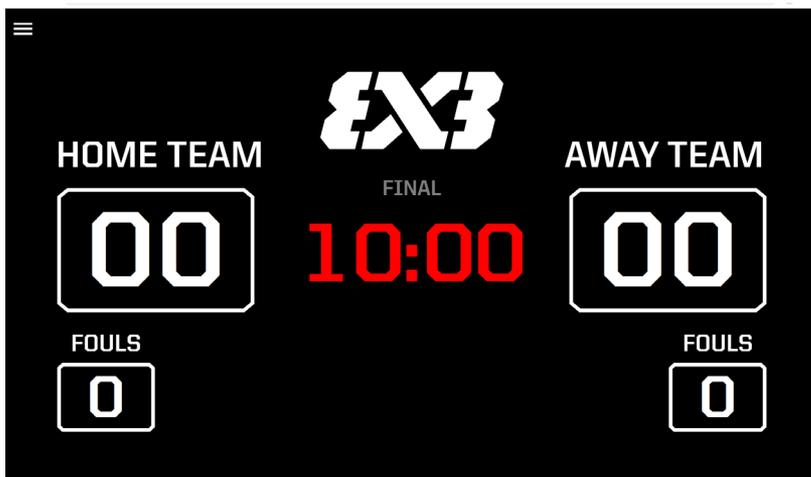
2022年5月

公益財団法人日本バスケットボール協会 TO委員会

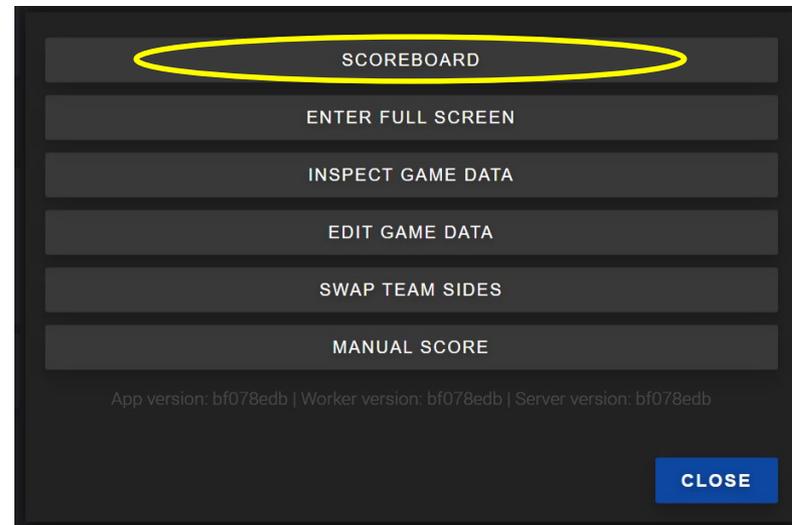
【試合前】 スコアボードの表示



右上の「≡」をクリック



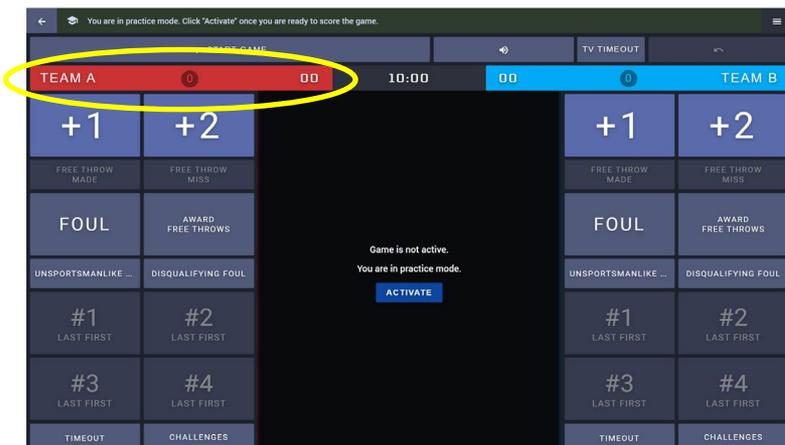
スコアボードが表示される



「SCOREBOARD」をクリック

【試合前】 色の変更／背番号の修正

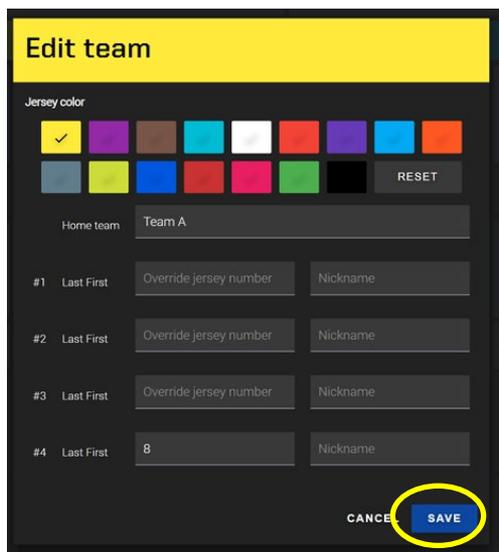
チーム名を
クリック



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

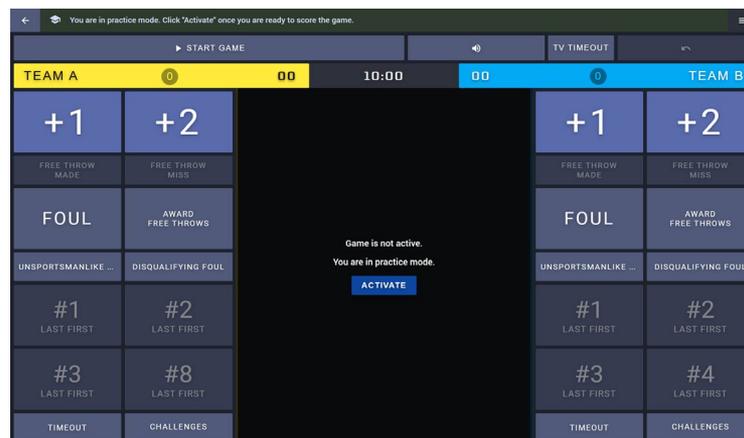


色を選択



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

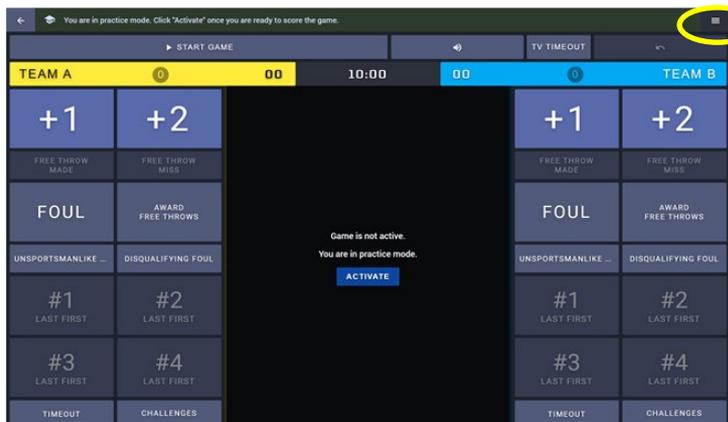
色と背番号の変更完了



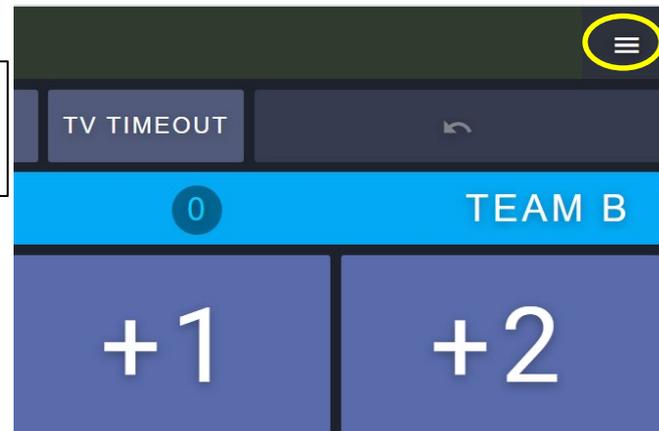
「SAVE」をクリック

【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

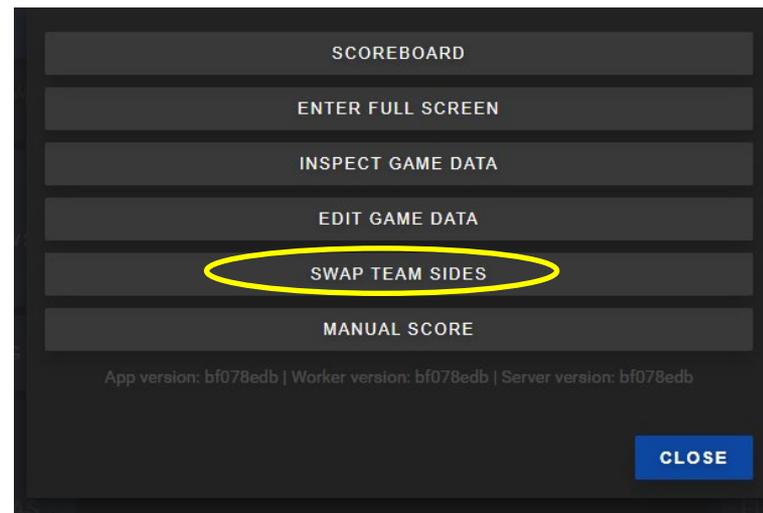
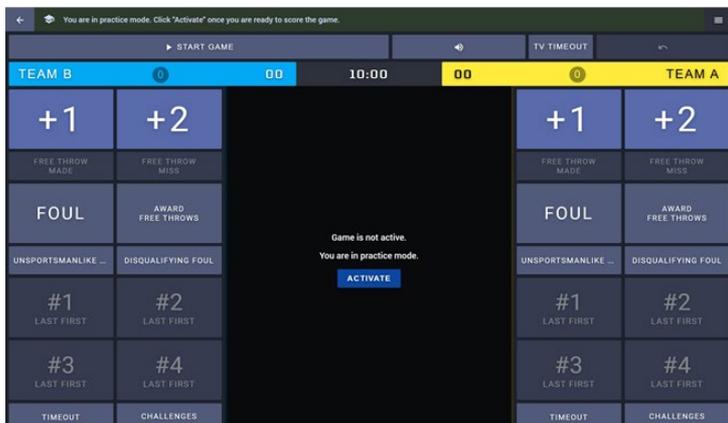


表示が逆のときは
右上の「☰」をクリック



「SWAP TEAM SIDES」
をクリック

変更完了

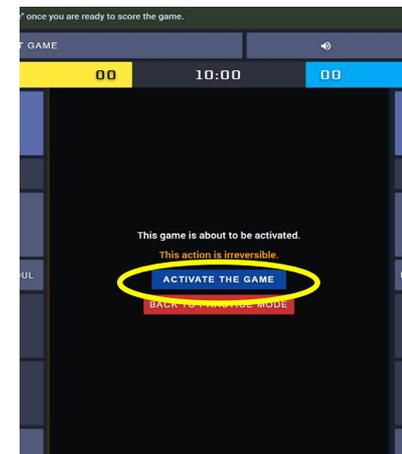


【試合前】 コインフリップの結果入力

「ACTIVATE」をクリック



「ACTIVATE THE GAME」をクリック



最初に攻めるチームをクリック

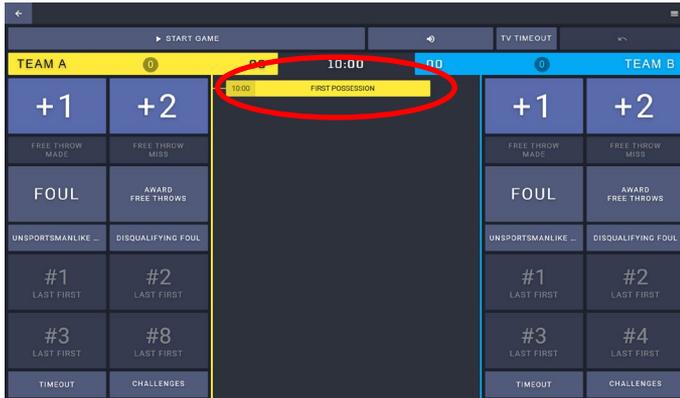


結果入力完了

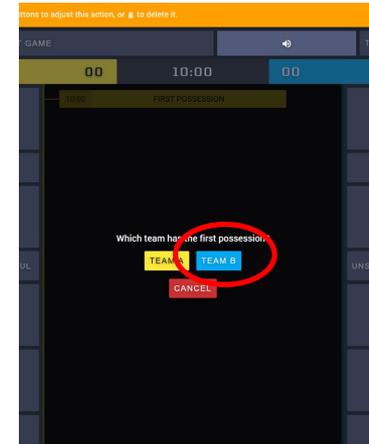


【試合前】 コインフリップの結果入力の修正

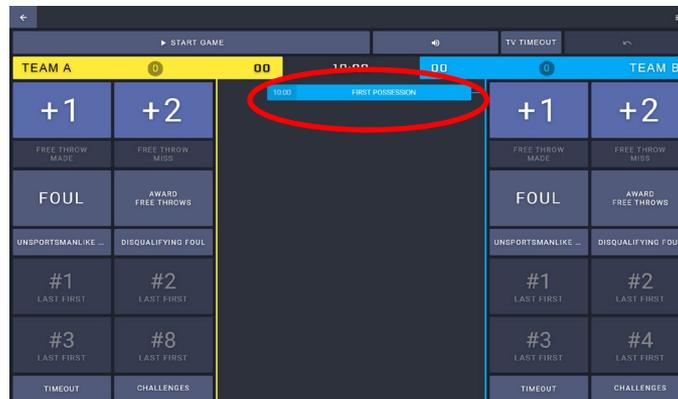
「FIRST POSSESSION」をクリック



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

The screenshot shows a control interface for a basketball game. At the top, there are buttons for 'START GAME', a volume icon, 'TV TIMEOUT', and a back arrow. Below this, the score for TEAM A (yellow) is 00 and for TEAM B (blue) is 00. The game clock is 10:00. A 'FIRST POSSESSION' indicator is shown in the center. On the left side (Team A), there are buttons for '+1' (FREE THROW MADE), '+2' (FREE THROW MISS), 'FOUL', 'AWARD FREE THROWS', 'UNSPORTSMANLIKE ...', 'DISQUALIFYING FOUL', '#1 LAST FIRST', '#2 LAST FIRST', '#3 LAST FIRST', '#8 LAST FIRST', 'TIMEOUT', and 'CHALLENGES'. On the right side (Team B), there are buttons for '+1' (FREE THROW MADE), '+2' (FREE THROW MISS), 'FOUL', 'AWARD FREE THROWS', 'UNSPORTSMANLIKE ...', 'DISQUALIFYING FOUL', '#1 LAST FIRST', '#2 LAST FIRST', '#3 LAST FIRST', '#4 LAST FIRST', 'TIMEOUT', and 'CHALLENGES'. Red lines connect various parts of the interface to Japanese labels explaining their functions.

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

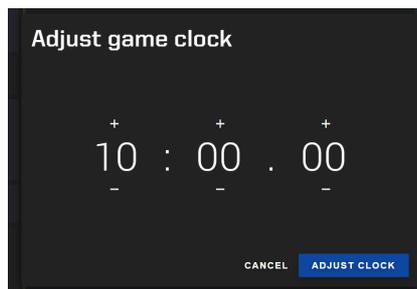
アンスポーツマンライクファウル

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)

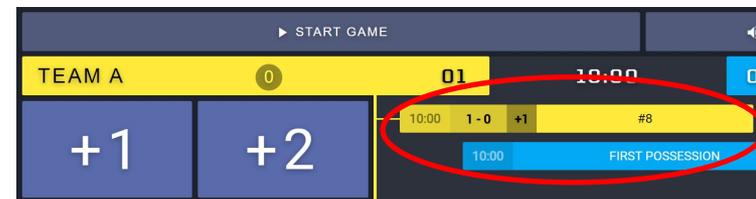
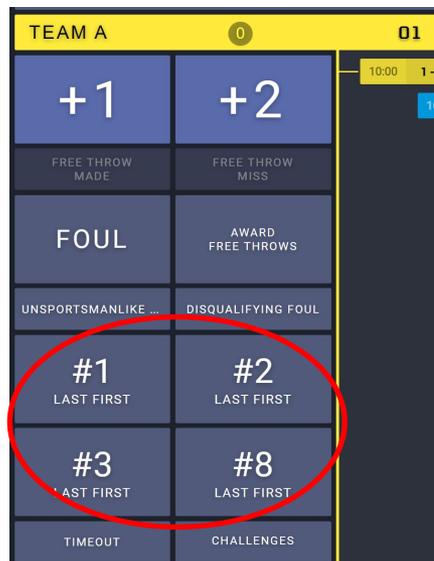
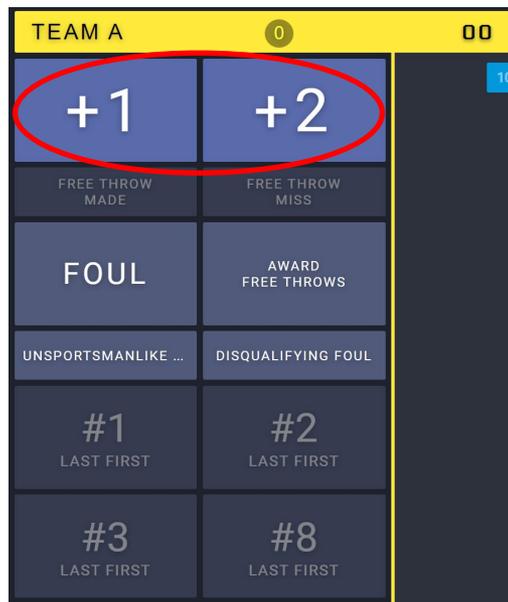
- ・「TIMEOUT」をクリックすると自動で計測開始

【試合中】 得点

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

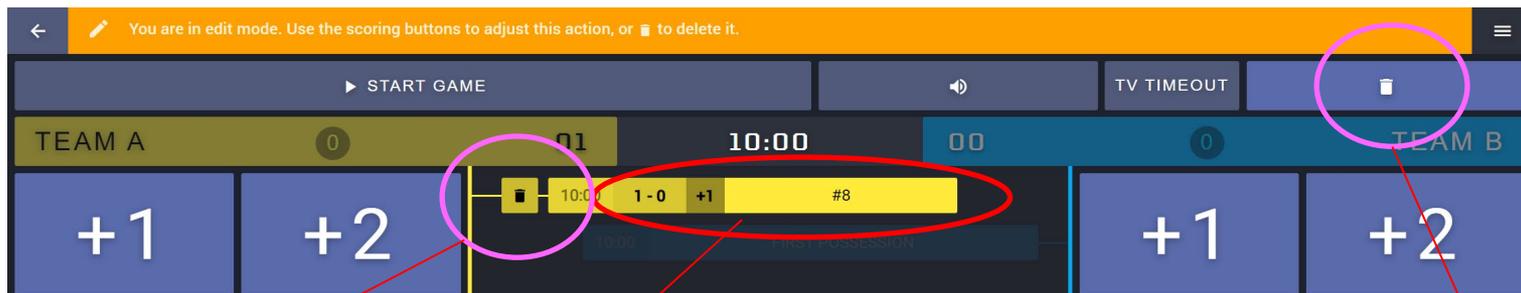


- ・マウスポインターを攻めているチームの得点入力ボタンの近くに常に移動する
- ・ショットを打った瞬間に審判のシグナルをみて、スコアラーとともに「黄色8番1点」と声に出して確認をする
- ・すぐに次の得点が入ってしまい、背番号の入力が間に合わないときは、後で入力することができるので、次の得点入力を優先する。

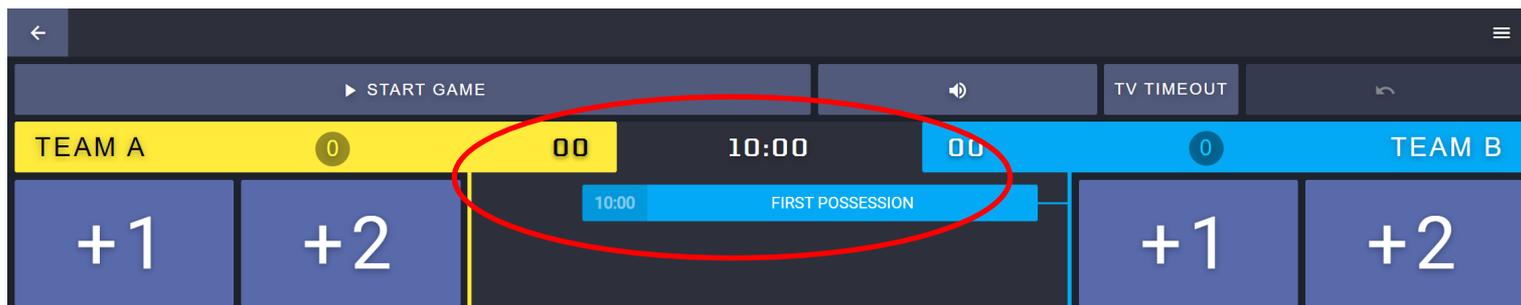
【試合中】 得点の修正方法①



↶ 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

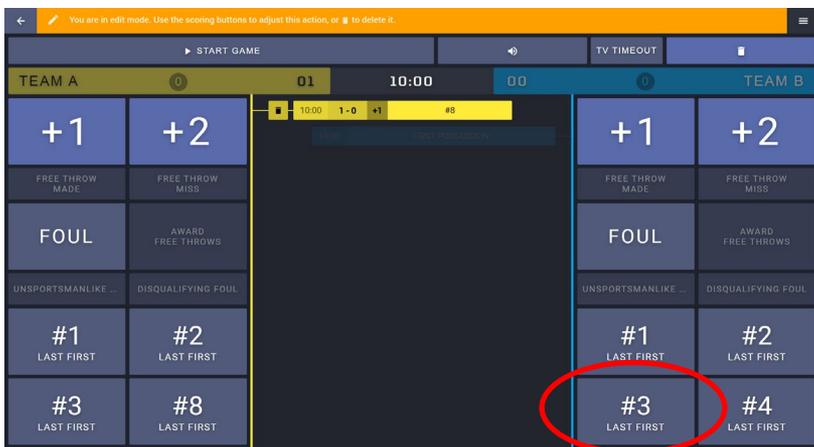


TEAM Aの得点が削除され、0点に修正された

【試合中】 得点の修正方法②

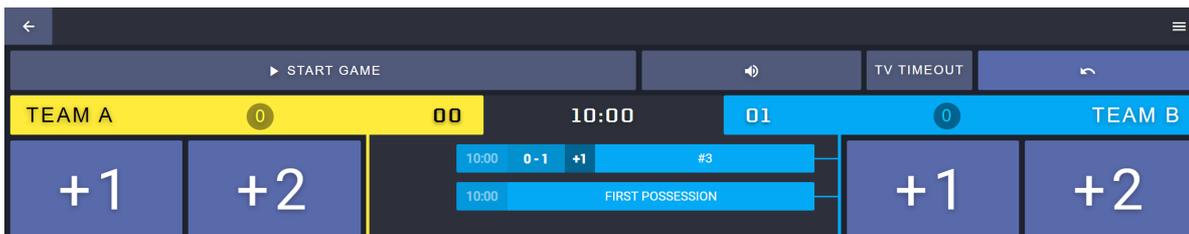


誤った入力箇所をクリックする



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

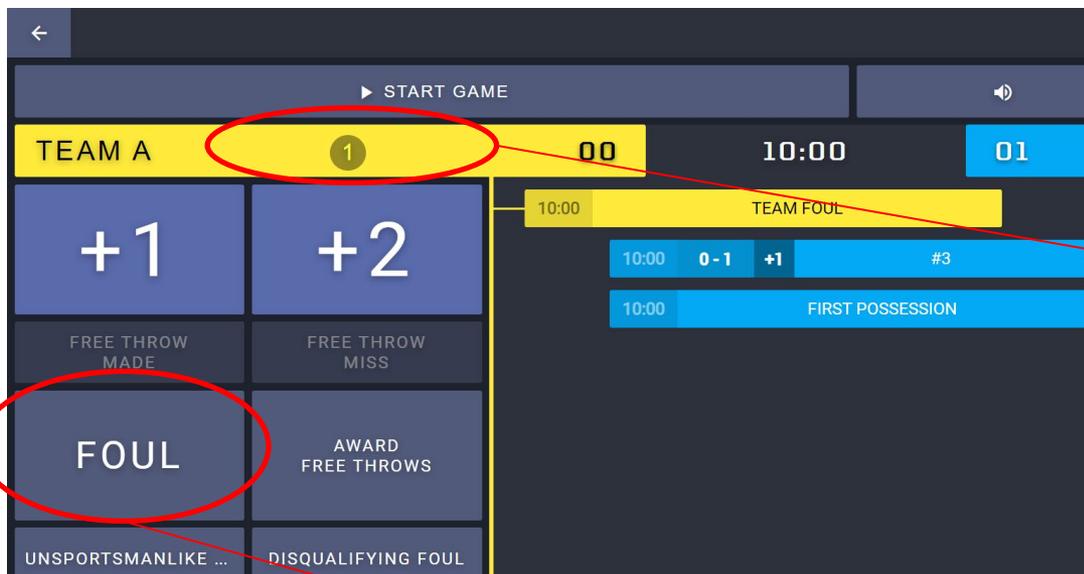


修正完了

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

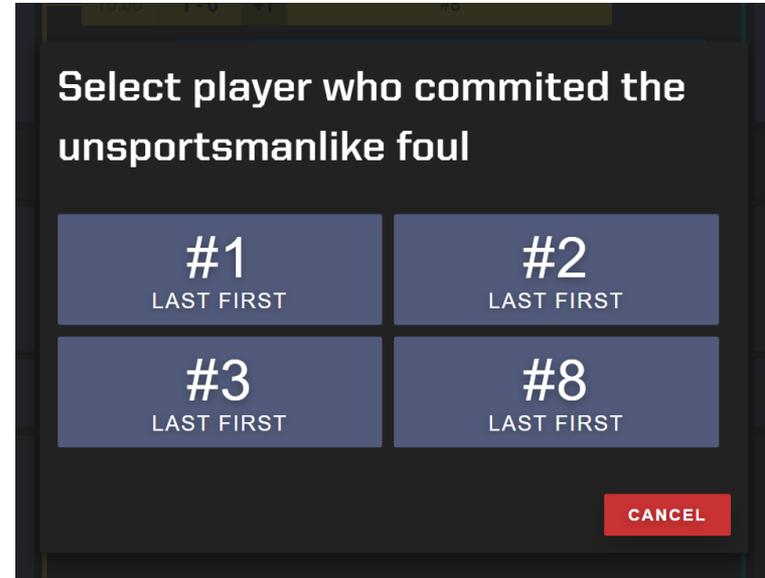
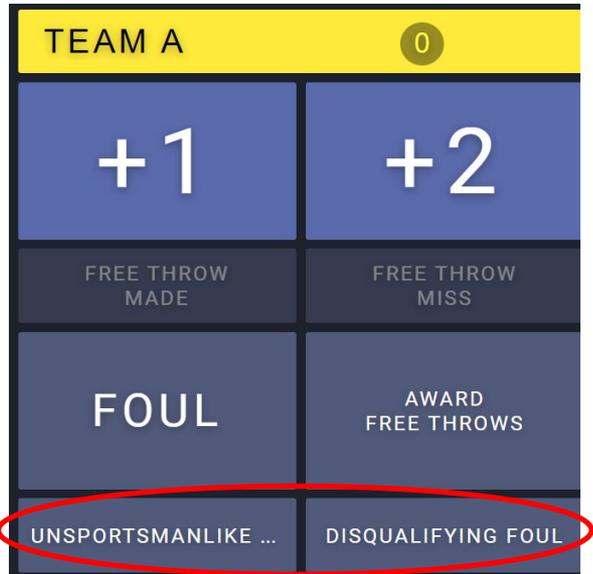


チームファウルが加算

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

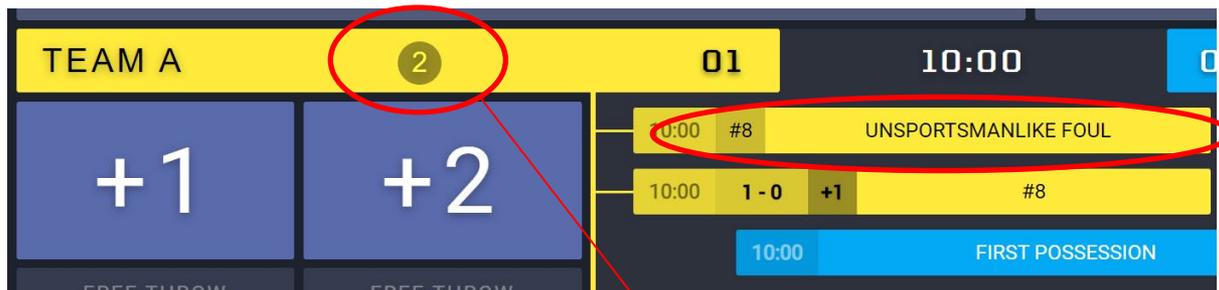
ファウルが宣せられたときは、チームの色、ファウルの回数をスコアラールとスコアボードオペレーターで声に出してスコアシートとスコアボードの照合を行う

※修正方法は得点修正と同じ



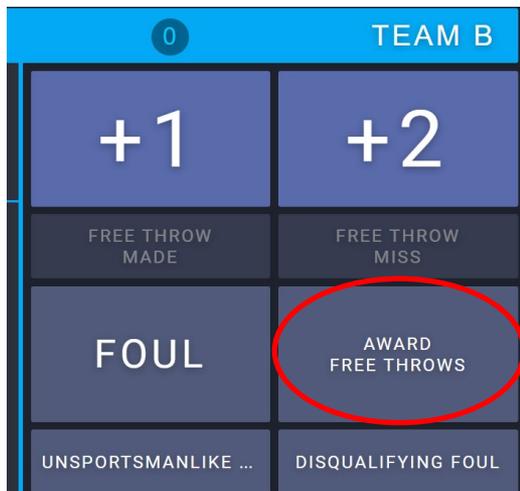
宣せられたファウルの種類をクリック

宣せられたプレイヤーの背番号をクリック

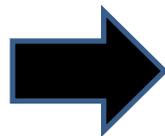


チームファウルが2つ加算される

【試合中】 フリースロー



※修正方法は得点修正と同じ



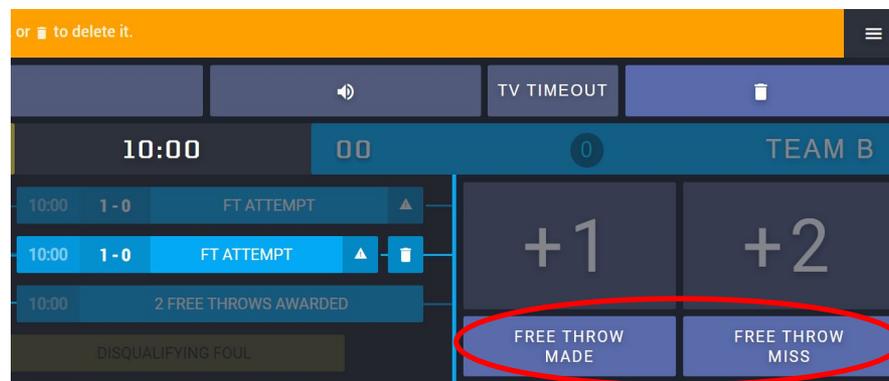
フリースローの試投数を選択



「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

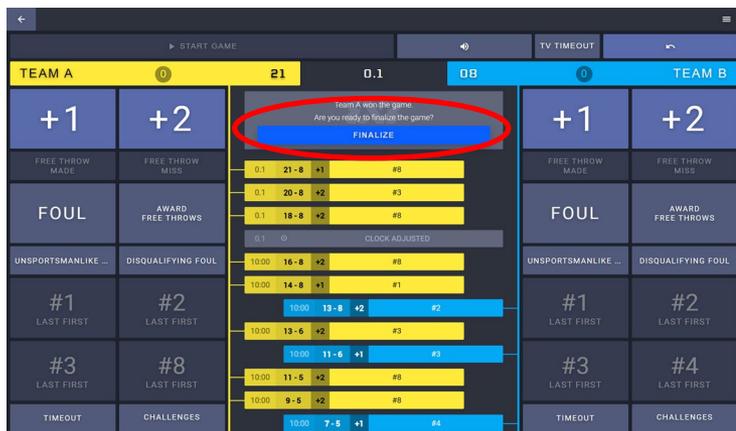


最後のフリースローのあとは原則としてゲームクロックの操作を優先する

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」

【試合終了後】



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