Wリーグ用

ＢＯＸスコア規定マニュアル

2003年　9月　第四版

バスケットボール女子日本リーグ機構

背景･意義

- **得点以外の勝敗を左右する要因を数字化する**
  - » バスケットをより楽しむためのデータ収集
  - » Wリーグのゲームを通じてファンに喜んでもらう
- **自チーム及び相手チームの戦力を把握･分析する上で大きな役割を果たす。**
  - » コーチ、アシスタントコーチの手助け及びマスコミ、評論家に基礎データ提供
- **個人の評価基準を充実させる**
  - » 個人表彰の基礎データとなる
  - » 契約選手が増えてきている中で、翌年の雇用契約年棒に影響する
- **マスコミ対応を強化する**
  - » マスコミに露出を多くすることで、バスケットボールの人気を高くする
  - » そのために迅速かつ正確なＢＯＸスコアの提供が必要

全体の基本思想

- 得点と違って、全てスコアラーの判断のみで記録される。
- スコアラーの個人差が極力出ないように、判断基準は簡素に定める。
- 具体例を多く取り入れ、判断上の迷いを軽減させる。
- 判断に迷った時は、個人のそのプレイに対する貢献度合を最重要視する。

カテゴリー

- 野投（フィールドゴール） …… 5
- 自由投（フリースロー） …… 6
- リバウンド …… 7 ～ 8
- アシスト …… 9
- ターンノーバー …… 10～11
- スティール …… 12
- ブロックショット …… 13
- プレイングタイム …… 14
- Q／A …… 15
- 迷った場合の判断基準／目安 …… 16～17
- ルール改定に伴う変更点 …… 18
- ルール改定に伴う注意点 …… 19

野投（フィールドゴール）

- **基本コンセプト**

  野投は2ポイント・シュートと3ポイント・シュートに分けられる。

  ※2ポイントと3ポイントは審判の手を見て判断する。

- **記録するケース**

  ①タップシュート　→　同時にオフェンス・リバウンドも記録する。

  ②シュートがブロックされた時　→　失敗を記録する。

  ③シュート動作中にファウルされ、そのシュートが成功した時。

  ※自殺点はチーム野投として記録し、個人（キャプテン）には記録しない。

- **記録しないケース**

  ①シュート前にファウルされた時。

  ②シュート動作中にファウルされ、そのシュートが失敗した時。

- **24秒ブザーが鳴った場合**

  ①シュートのボールが手から離れる前にブザーが鳴った　→　チームターンノーバーを記録

  ②シュートのボールが手から離れた後空中にあるうちにブザーが鳴った

  → シュートが成功した場合　＝　シュートの成功を記録。

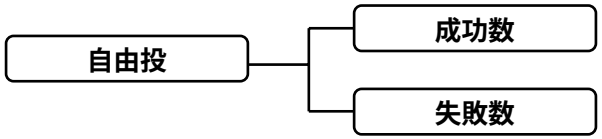
  → シュートがリングにあたって失敗した場合　＝　プレイが継続される

  → シュートがリングにあたらず失敗した場合

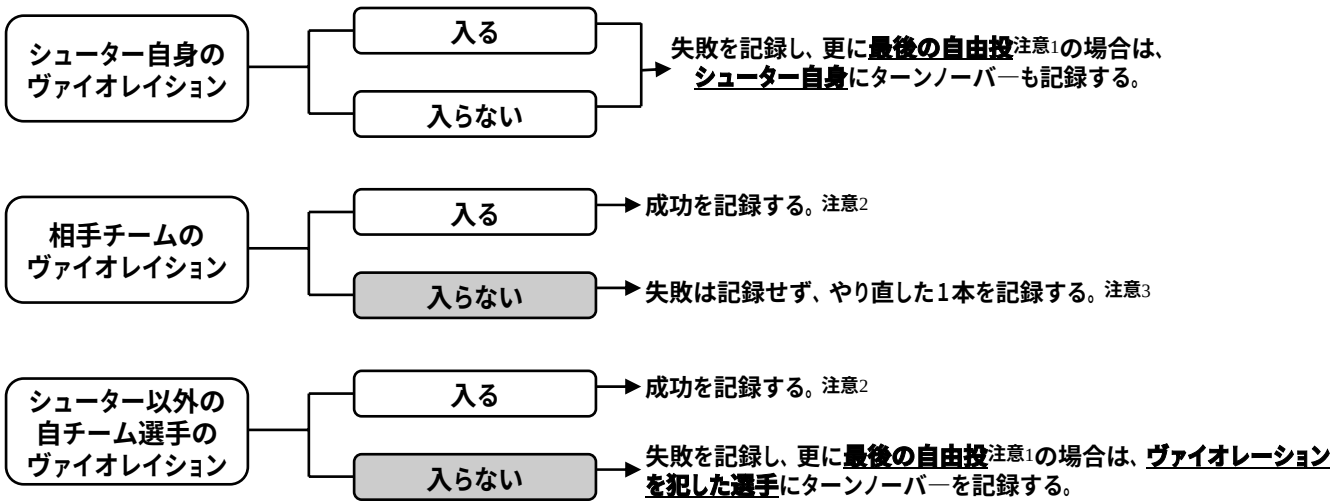
  ＝　シュート失敗とディフェンス側のチームリバウンドを記録する。

自由投（フリースロー）

◆ 基本コンセプト



◆ ヴァオレイション時のケーススタディ

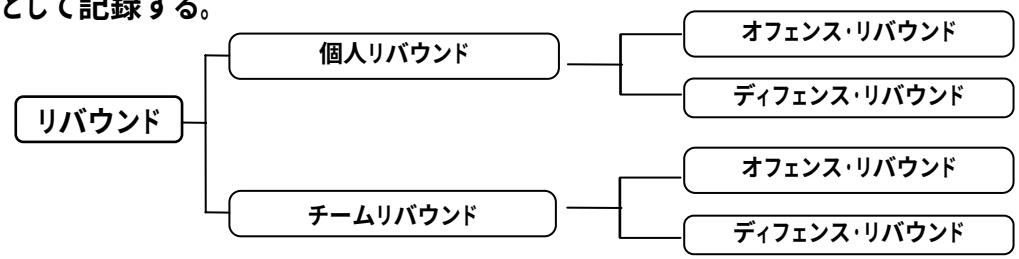


注意1：最後の自由投とは、1スロー時の1本目、2スロー時の2本目、3スロー時の3本目を指します。
注意2：シュートが成功の場合、通常バイオレーションは宣言されません。

リバウンド（1／2）

◆ **基本コンセプト**

シュートが失敗した直後にボールを保持する事を意味し、基本的にはシュート・ミス1本に付き、リバウンド1本が記録される。又、リバウンドは個人とチームに分けられ、選手が保持する前に床に弾んだり、個人に特定できない場合はチームリバウンドとして記録する。



◆ **記録しないケース**

①フリースローの、2スロー時の1本目、3スロー時の1・2本目が失敗した時。
②インターヴァル中のファウルに対する自由投で、最後の自由投が失敗した時。
③テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル等の、フリースロー後にセンターラインからのボールポジションを与えられる自由投で、最後の自由投が失敗した時。

◆ **ケーススタディ**

リバウンド（2／2）

◆ ケーススタディ（つづき）

② リバウンド直後にバイオレーション ― **個人リバウンド** ＋ **ターンノーバー**

③ タップシュート → **オフェンスリバウンド** ＋ **野投（成功 or 失敗）**

④ シュート後、両チームとも保持なしでアウト・オブ・バウンズ（エアーボール等） → スローインするチームの **チームリバウンド**

⑤ 両チームの2選手が同時に保持（ヘルドボール） ― ジャンプボール・シチュエイション → スローインするチームの **個人リバウンド**
※リバウンドした選手の個人リバウンド

⑥ 同チームの2選手が同時に保持 → 最後に保持した選手の **個人リバウンド**

⑦ リバウンド時にファウル
- 明らかにリバウンド可能な場合 → **個人リバウンド**
- 個人リバウンドと判断できない場合 → **チームリバウンド**

⑧ ブロック・ショット → **野投の失敗** ＋ **ブロック・ショット** ＋ **リバウンド（OFF or DEF）** が同時に記録される

⑨ 床に弾んだボールを保持
- 明らかにポジションを確保 → **個人リバウンド**
  ゴール下のスクリーンアウトでマークマンを押し出して保持した時など
- 偶然にボールを保持 → **チームリバウンド**

⑩ リバウンド時の自殺点 → **OFF側のチームリバウンド** ＋ **OFF側のチーム得点**

⑪ ブザービーターが入らなかった場合のリバウンド → **野投の失敗** ＋ **相手チームにDEFリバウンド**
※例外的なケースに関しては、
P16の7番を参照

アシスト

基本コンセプト

直接、自チームの得点に結び付いたパスのこと。シューターがパスを受けてからシュートが成功するまでノーマークであれば、いかなる動作が入ってもアシストを記録する。※ 1オン1のドライブイン、リバウンド直後のシュート以外には原則的にアシストが付く。

記録するケース　(※基本的ドリブルが入らなければ、アシストを記録する)

①ドリブルしてもアシストを記録するケース

(A) ワンマン速攻時のドリブル　(B) シュートリズムを取る為のドリブル

②速攻時のロングパス (リードパス)

③サイドラインやエンドラインからのスローイン

④セットオフェンス時の外角からのジャンプシュートや3ポイントシュート

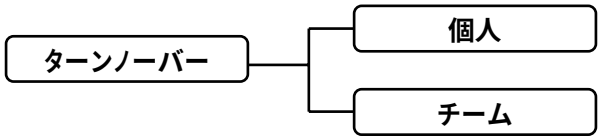
⑤ノーマークでパスを受けた直後のシュートモーション時にファウルされ、フリースローが与えられた場合 (シュートの成功／失敗に関わらずアシストを記録)

⑥パス後、ボールがDEFの身体に触れて (ﾀｯﾁ程度) シュートが決まった場合

ターンノーバー（1／2）

基本コンセプト

シュート以外の行為で、自チームがボールの保持を失うこと。



※個人に特定できない場合

記録するケース

①チームターンノーバーに記録するヴァイオレイション

※8秒、24秒オーバーなど、個人に特定できない場合はチームに記録する。

②個人ターンノーバーに記録するヴァイオレイション

※トラベリング、ダブルドリブル、バックパス、ラインクロス、3秒オーバー 、5秒オーバー

③ドリブルミス

④パスミス、キャッチミス

※責任の重い選手に個人ターンノーバー、特定できない場合はパスした選手の個人ターンノーバー

⑤ジャンプボールシチュエイションとなり、オルタネイティングポゼションルールが適用された場合、P19「ルール変更に伴うケーススタディ」に従い記録する。

ターンノーバー（2／2）

- **ジャンプボールの場合（1Qと3Qと延長時限の始めのみ）**
  - ①ジャンパー自身のバイオレーションの場合 → ジャンパー個人のターンノーバー
  - ②選手が特定できるバイオレーションの場合 → 個人のターンノーバー
  - ③選手が特定できないバイオレーションの場合 → チームターンノーバー

- **24秒ブザーが鳴った場合**
  - ①シュートのボールが手から離れる前にブザーが鳴った → チームターンノーバーを記録
  - ②シュートのボールが手から離れた後空中にあるうちにブザーが鳴った
    - → シュートが成功した場合 ＝ シュートの成功を記録。
    - → シュートがリングにあたって失敗した場合 ＝ プレイが継続される
    - → シュートがリングにあたらず失敗した場合
      - ＝ シュート失敗とディフェンス側のチームリバウンドを記録する。

スティール

- **基本コンセプト**

  ディフェンスが意図的に相手チームからボールを奪って保持すること。

  ※スティールには同時に、ボールを奪われたオフェンス側の選手にターンノーバーも必ず記録する。

- **ケーススタディ**

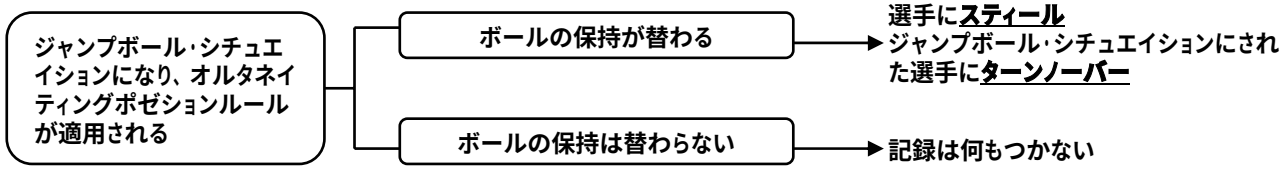
  ①パスカット

  ②ドリブルカット

  ③カットしたボールを当人以外の自チームの選手が保持 → **カットした選手**に記録

  ④カット後、相手チームのワンタッチで
  アウトオブバウンズになり自チームの保持 → **カットした選手**に記録

  ⑤カット後、相手チームのワンタッチでジャンプボールシチュエイションとなり、オルタネイティングポゼションルールが適用された場合、P19「ルール変更に伴うケーススタディ」に従い記録する。



- **記録しないケース**

  一時的に相手チームがボールを奪ったが、ボールをコントロールできず、再び自チームのボールになり、自チームのコントロールが続いた場合は、ターンノーバーもスティールも記録しない。

ブロックショット

基本コンセプト

相手選手のシュートを手でボールに触れて防ぐこと。

※ブロックショットの時は必ず、シュートの失敗とリバウンドも同時に記録する。

記録するケース

①少しでもボールに触れシュートが失敗した時は、ブロックショットとみなす。

②腰の辺りでボールをカットしても、シュートモーションならブロックショットとみなす。

記録しないケース

①たとえボールに触れても、シュートが成功した場合は記録しない。

2人以上の選手がブロックに跳んだ場合

以下の順序でブロック選手を特定する

1. 良い位置の選手
2. 高く跳んだ選手
3. マッチアップするマークマン

プレイングタイム

基本コンセプト

個人の出場時間を分単位で記録する。(２９秒捨３０秒入)

※2ndｸｫｰﾀｰおよび試合終了後(4thｸｫｰﾀｰあるいは延長戦)の2度、出場時間の集計を行う。

原則

①1チームのプレイングタイムの合計は２００分になる。

②延長戦の度に２５分が加算される。

③1秒でも出場した選手には最低1分を記録する。

④全く出場しなかった選手にはＤＮＰと表記する。**※DNPとはDid not playの略**

⑤出場時間が1秒でも欠けたらフル出場(２０分)にしない。

1st クォーター	10分	× 5人	＝	50分
2ndクォーター	10分	× 5人	＝	50分
3rdクォーター	10分	× 5人	＝	50分
4thクォーター	10分	× 5人	＝	50分
合計				**200分**

延長戦	5分	× 5人	＝	25分

Q／A

Q1	選手Aが1stクォーターのスタメンで出場し、2ndクォーターの9分59秒まで交代しなかったが、それまで出場していなかった選手Bと交代した場合の前半のプレイングタイムは？	A1	**選手Aが19分**、**選手Bが1分**の出場と記録する
Q2	ボールがバックボードの支えまたは裏に触れたときは？	A2	**シュートの場合 →** **シュートの失敗**＋**相手チームのDEFリバウンド**を記録する
			パスの場合 → **ターンノーバー**を記録する
Q3	センタージャンプで味方がタップしたボールを受けて即シュートが成功した場合、アシストにするか、しないか？	A3	ジャンパーが意図的にタップした時は**アシスト**を記録 偶然の場合はアシストに記録しない
Q4	5回のファウルをしたプレイヤーが、そのままプレイを続けてしまったり、一度コートから退いた後に再び交代して出場してしまった時、その後のファウルに対する記録はチームファウルか、パーソナルファウルか？	A4	**6回目のパーソナルファウル**を記録する。このファウルはチームファウルにも加算される。

迷った場合のケーススタディ（1／2）

	分類	ケース	判断基準／目安	決断
1	野投	ジャンプをしている間にボールを押さえられ、 ①そのまま着地 ②コントロールせずルーズボール ③コントロールしたがルーズボール	 結果、トラベリング ┬---OFFがコントロール └---DEFがコントロール ┬---OFFがコントロール └---DEFがコントロール	 OFFの個人ターンノーバー + DEFのスティール 記録無し OFFの個人ターンノーバー + DEFのスティール 記録無し OFFの個人ターンノーバー
2	野投	シュート動作時にボールを弾かれる	-	シュートミス+ブロックショット +リバウンド(OFForDEF)
3	野投	リバウンド争い時にタップシュートミスか否か	┬ 5分5分(迷った場合) └--シュートでないと確信	リバウンド+シュートミス + (リバウンド) 記録無し（ルーズボール状態とする） + (リバウンド)
4	野投	リバウンド時の自殺点		OFF側のチームOFFリバウンド+OFF側のチームの得点
5	野投	ブザービーターが入らなかった場合	タイムアップブザーが鳴った時点で 誰もボールコントロールをしていない	シュートミス （リバウンドは記録しない）
6	自由投	最後の自由投時に自チームのバイオレーション ①シューター自身のバイオレーション ②シューター以外のバイオレーション	 入る、入らないに関わらず 入らなかった場合	 シュートミス+シューターにターンノーバー + 相手にチーム DEF リバウンド シュートミス + 当事者にターンノーバー + 相手にチーム DEF リバウンド
7	リバウンド	個人リバウンドかチームリバウンドか迷う場合	┬ 台形内 ├ 台形外～3Point内 └ 3Point外 ┬ ファーストタッチ └ セカンドタッチ以降	ボールが床に弾んでも個人リバウンド セカンドタッチまで個人リバウンド 個人リバウンド チームリバウンド
8	アシスト	パス後、ボールがDEFの体に触れたが、シュートが決まる	┬ タッチ程度 └ 明らかにカット	アシスト アシスト無し
9	アシスト	シュートともパスともとれる動作で、エアーボール状態になったが、そのボールを味方が受けシュートを決める。	┬ DCがシュートと判断 └ DCがパスと判断	シュートミス + OFFリバウンド + シュート成功 アシスト+ シュート成功
10	インターフェア			インターフェア自体には何の記録も付かない

迷った場合のケーススタディ（2／2）

ケース	判断基準／目安	決断
ｼｭｰﾄのﾎﾞｰﾙが空中にある間に24秒ｸﾛｯｸが終了。 ｼｭｰﾄはﾘﾝｸﾞに触れて落下。		ｼｭｰﾄﾐｽ +OFF/DEF ﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞ （新ﾙｰﾙによりｹﾞｰﾑは継続される）
ｼｭｰﾄのﾎﾞｰﾙが空中にある間に24秒ｸﾛｯｸが終了。 ｼｭｰﾄはﾘﾝｸﾞに触れずに落下。	ｼｭｰﾄﾐｽとして記録	ｼｭｰﾄﾐｽ + ﾁｰﾑ DEF ﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞ
ｼｭｰﾄのﾎﾞｰﾙが空中にある間に24秒ｸﾛｯｸが終了。 ｼｭｰﾄは成功。	※　TO　―　ｼｭｰﾄは認められる	ｼｭｰﾄｶｳﾝﾄ
ｼｭｰﾄのﾎﾞｰﾙが空中にある間に24秒ｸﾛｯｸが終了し、 その後、ﾌﾞﾛｯｸｼｮｯﾄがありｼｭｰﾄは失敗。	ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾎﾞｰﾙに対するﾌﾞﾛｯｸ 落ち始めたﾎﾞｰﾙに対するﾌﾞﾛｯｸ （ｺﾞｰﾙ･ﾃﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ）	ボールがリングに触れて落下したら → シュートミス +OFF/DEF リバウンド ボールがリングに触れずに落下したら → シュートミス+ＤＥＦチームリバウンド ｼｭｰﾄｶｳﾝﾄ
ｶｯﾄしようとしたﾎﾞｰﾙをOFFﾁｰﾑ･DEFﾁｰﾑの選手が 同時に触り、コートの外に出た。	①OFFﾎﾞｰﾙ ②DEFﾎﾞｰﾙ	記録無し ﾀｰﾝｵｰﾊﾞｰのみ（ｽﾃｨｰﾙはつけない）
ﾌﾞﾛｯｸｼｮｯﾄ後のﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞ ①ｼｭｰﾄがﾘﾝｸﾞに当たった場合 ②ｼｭｰﾄがﾘﾝｸﾞに当たらなかった場合	 ┌ﾌﾞﾛｯｸした位置から1歩の範囲 └ﾌﾞﾛｯｸした位置から1歩の範囲外	 通常のﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞの規定を適用 ﾜﾝﾊﾞｳﾝﾄﾞまでは個人（ﾀｯﾁ数は規定しない） ﾊﾞｳﾝﾄﾞせずに取ったら個人（ﾀｯﾁ数は規定しない）
2ﾎﾟｲﾝﾄ失敗か、3ﾎﾟｲﾝﾄ失敗か ①3ﾎﾟｲﾝﾄｴﾘｱからｼｮｯﾄされたﾎﾞｰﾙが、3ﾎﾟｲﾝﾄﾗｲﾝまたは その内側の床に触れてｼｮｯﾄが失敗した場合 ②3ﾎﾟｲﾝﾄｴﾘｱからｼｮｯﾄされたﾎﾞｰﾙが、3ﾎﾟｲﾝﾄﾗｲﾝまたは その内側にいるﾌﾟﾚｲﾔｰにふれてｼｮｯﾄが失敗した場合 ③2ﾎﾟｲﾝﾄｴﾘｱからｼｮｯﾄされたﾎﾞｰﾙが最高点に達する前に 3ﾎﾟｲﾝﾄｴﾘｱにいるﾌﾟﾚｲﾔｰにふれてｼｮｯﾄが失敗した場合	ｼｮｯﾄしたﾌﾟﾚｲﾔｰの位置だけで判断	 ①3ﾎﾟｲﾝﾄ失敗 ②3ﾎﾟｲﾝﾄ失敗 ③2ﾎﾟｲﾝﾄ失敗

ルール解釈に伴うケーススタディ

	分類	ケース	決断
1	ﾌｧｳﾙ	(P.120 第9条) ※ 「5回のﾌｧｳﾙをしたﾌﾟﾚｲﾔｰが、そのままﾌﾟﾚｲを続けてしまったり、一度ｺｰﾄから退いたのちに再び交代して出場してしまった時」のその後のﾌｧｳﾙ。	6回目のﾊﾟｰｿﾅﾙﾌｧｳﾙを記録する。このﾌｧｳﾙはﾁｰﾑﾌｧｳﾙにも加算される。 (規定 P.15 Q&A、記入 P.4 ｼｰﾄ1の記入方法)
2	ﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞ	(P.124 第18条) ※ 「時限を始めるためのｼﾞｬﾝﾌﾟ・ﾎﾞｰﾙで、ﾎﾞｰﾙがｼﾞｬﾝﾊﾟｰにﾀｯﾌﾟされる前にﾌｧｳﾙが起こったときは、…(中略) 2個のﾌﾘｰｽﾛｰが与えられる。…(中略)ﾌﾘｰｽﾛｰの後は、ｹﾞｰﾑは通常の時限の開始と同様にｾﾝﾀｰ・ｻｰｸﾙでのｼﾞｬﾝﾌﾟ・ﾎﾞｰﾙで再開される」このﾌﾘｰｽﾛｰの最後の自由投が失敗だった場合、ﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞは誰に記録されるのか。	ｲﾝﾀｰﾊﾞﾙ中(各時限開始時ﾗｲﾌﾞ前のｼﾞｬﾝﾌﾟﾎﾞｰﾙも含む)のﾌｧｳﾙに対するﾌﾘｰｽﾛｰ の最後の自由投失敗に対しては、ﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞを記録しない。尚、各時限終了と同時に起きたﾌｧｳﾙに対するﾌﾘｰｽﾛｰに対しても同様の処置をする。 (規定 P.7 ﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞ)
3	野投	3. (P.127 第24条) ※ 「『ｼｮｯﾄの動作』とは、『相手ﾁｰﾑのﾊﾞｽｹｯﾄをねらって』いる場合だけをいうので、ﾌﾟﾚｲﾔｰが間違えて自ﾁｰﾑのﾊﾞｽｹｯﾄにｼｮｯﾄしようとしても、ｼｮｯﾄの動作中 のﾌﾟﾚｲﾔｰとはみなされない」、自殺点に対するBOXの記録は相手ﾁｰﾑの ﾁｰﾑ得点だが、ｼｮｯﾄが失敗だったときはどのように記録するのか。	自殺点失敗は何も記録しない。自殺点成功に対しては相手ﾁｰﾑのﾁｰﾑ得点を記録する。 (規定 P.5 野投、記入 P.4 ｼｰﾄ1の記入方法)
4	野投	(P.128 第25条) ※ ﾌｨｰﾙﾄﾞ・ｺﾞｰﾙによる得点は、ｼｮｯﾄしたﾌﾟﾚｲﾔｰの位置、ｼｮｯﾄのﾎﾞｰﾙに最後に触れたﾌﾟﾚｲﾔｰの位置によって決められる。」次のようなｼｮｯﾄ 失敗時は、 ﾂｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ、ｽﾘｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ失敗のどちらを記録するのか。 ① ｽﾘｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ・ｴﾘｱからｼｮｯﾄされたﾎﾞｰﾙが、ｽﾘｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ・ﾗｲﾝまたは その内側の床に触れた。 ② ｽﾘｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ・ｴﾘｱからｼｮｯﾄされたﾎﾞｰﾙが、ｽﾘｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ・ﾗｲﾝまたは その内側にいる相手ﾁｰﾑのﾌﾟﾚｲﾔｰに触れた。 ③ ﾂｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ・ｴﾘｱからｼｮｯﾄされたﾎﾞｰﾙが最高点に達する前に、ｽﾘｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ・ｴﾘｱにいたﾌﾟﾚｲﾔｰに触れた。	ｼｮｯﾄ失敗時の、ﾂｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ、ｽﾘｰ・ﾎﾟｲﾝﾄの区別は、ｼｮｯﾄしたﾌﾟﾚｲﾔｰの位置のみで決定する。 ① ｽﾘｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ失敗を記録 ② ｽﾘｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ失敗を記録 ③ ﾂｰ・ﾎﾟｲﾝﾄ失敗を記録 (規定 P.17 迷った場合の判断基準)
5	ﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞ	5. (P.140 第49条) ※ ﾃｸﾆｶﾙﾌｧｳﾙに限らず、ﾌｧｳﾙ後にﾌﾘｰｽﾛｰを与えられたﾁｰﾑにｾﾝﾀｰﾗｲﾝからのﾎﾞｰﾙﾎﾟｼﾞｼｮﾝを与える場合、最後の自由投が失敗したときはﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞが 記録されるのか、記録するとすればﾁｰﾑｵﾌｪﾝｽﾘﾊﾞｳﾝﾄﾞでよいのか。	リバウンドは記録しない。 (規定 P.7 リバウンド)

※ 「バスケットボール競技規則」P.117～を参照

ルール変更に伴うケーススタディ（2003／8／28　追加）

◎　ジャンプ・ボール　～オルタネイティング・ポゼション・ルール～
このルールによりチームコントロールが入れ替わった場合、以下のケースに従い記録をする。

① ヘルド・ボールが宣せられたとき
チームコントロールが入れ替わる　→　ヘルドボールになる最初の原因を作った選手にターンノーバーを記録する。（スティールがある場合にはそれも記録する）
チームコントロールは継続　→　記録無し

② 両チームのプレイヤーが同時に触れてボールがアウト・オブ・バウンズになったとき
チームコントロールが入れ替わる　→　チームターンオーバーを記録
チームコントロールは継続　→　記録無し

③ だれが最後に触れてボールがアウト・オブ・バウンズになったか審判がわからなかったとき
チームコントロールが入れ替わる　→　チームターンオーバーを記録
チームコントロールは継続　→　記録無し

④ 両チームのプレイヤーが同時にヴァイオレイションをしたとき
ケーススタディ：インターフェアとゴールテンディングが同時におこった場合の記録内容
チームコントロールが入れ替わる　→　ヴァイオレーションをした選手個人のターンオーバーを記録
チームコントロールは継続　→　記録無し

⑤ ライブのボールがバスケットにはさまったりのったりしてしまったとき
シュートだった場合　→　シュートミスとスローインするチームリバウンド
パスだった場合　→　チームコントロールが入れ替わればパスをした選手個人ターンオーバーを記録

⑥ ダブル・ファウルが宣せられたときにどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかスロー・インのボールが与えられることになっていなかったとき
チームコントロールが入れ替わる　→　チームターンオーバーを記録
チームコントロールは継続　→　記録無し

⑦ 両チームのベンチにいる人たちが第５２条「ファイティングの規定」によって失格・退場になり，ほかに適用されるファウルの罰則がなかったとき
チームコントロールが入れ替わる　→　チームターンオーバーを記録
チームコントロールは継続　→　記録無し

⑧ 第５６条「特別な処置をする場合」で，両チームに科される重さの等しい罰則を相殺していったあとに罰則が残らず，なおかつどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかスロー・インのボールが与えられることになっていなかったとき
チームコントロールが入れ替わる　→　チームターンオーバーを記録
チームコントロールは継続　→　記録無し