

BMP - 要求不成功コントロールシート

BVB / 51 (BMP)

(ボールマークプロトコールが適用される試合中にアシスタントスコアラーが完了する)

大会名： _____
 試合番号： _____ フェーズ： _____

期日： _____
 性別： _____

手順 - アシスタントスコアラー、リザーブレフリーの記入ガイドライン（適用ケース）

1. 一列目はセット，二列目は各チームに対する要求不成功が2回。
2. “要求不成功”の回数を超えた場合“×（バツ）”を記録し，そのセットに，いずれかのチームの要求不成功が使い果たされたとき，セカンドレフェリーに知らせる。

セット	チーム：	チーム：
1	要求不成功	要求不成功
1	要求不成功	要求不成功
x	第1セットのBMPリクエストを使い切ったことをセカンドレフェリーに知らせる	第1セットのBMPリクエストを使い切ったことをセカンドレフェリーに知らせる
2	要求不成功	要求不成功
2	要求不成功	要求不成功
x	第2セットのBMPリクエストを使い切ったことをセカンドレフェリーに知らせる	第2セットのBMPリクエストを使い切ったことをセカンドレフェリーに知らせる
3	要求不成功	要求不成功
3	要求不成功	要求不成功
x	第3セットのBMPリクエストを使い切ったことをセカンドレフェリーに知らせる	第3セットのBMPリクエストを使い切ったことをセカンドレフェリーに知らせる