

① 試合前と試合中にやること

★1・3クォーターは赤ボールペン、2・4クォーターは濃い色(黒または青ボールペン)を使いましょう。
★直線を引く時は定規を使いましょう。出場時限(/)、チームファウル(X)、ランニングスコア(/)は使わなくても問題ありません。

大会名	〇〇〇大会		日付	2021年 10月 30日		時間	9:00	
スコア	チームA		会場	〇〇〇体育館		Game No.	A-1	
Score	14 - 2		試合名・会場・日付・コート名・何試合目かを濃い色(黒または青ボールペン)で書く。					
	18 - 9		アンパイア					
	(延長)		A・スコアラー					
			ショットクロックオペレーター					
チームA:	TeamA 〇〇〇ミニ (白)		タイムアウト	① ② ③ ④ OT		ランニング	B A E B	
No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時限	ファウル	チーム ファウル	10 2 2 4	41 41
1	6 1 6	〇〇 〇〇	4	/	P	10 6 8 8	43 43	84 84
2	〇 〇		5	/		10 4 4	44 44	85 85
3	〇 〇		6	/	P P P P	5 5 8	45 45	
4	〇 〇		7	/	P ₁ F	6 6 6		
5	〇 〇		8	/	P ₂ F	7 7 8		
6	〇 〇		9	/				
7	〇 〇		10	/				
8	〇 〇		11	/				
9	〇 〇		12	/				
10	〇 〇		13	/				
11	〇 〇		14	/				
12	〇 〇		15	/				
13								
14								
15								
コーチ:	〇 〇 〇	〇 〇 〇						
A. コーチ:	〇 〇 〇	〇 〇 〇						
チーム	Team 〇〇〇MBC (青)		タイムアウト	① ② ③ ④		チーム ファウル	23 4	51 51
No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時限	ファウル	チーム ファウル	9 24 24	91 91
1	〇 〇		4	/	P ₂ P T ₁ U ₂ GD	25 23 4	92 92	96 98
2	〇 〇		5	/		26 26	99 99	100 100
3	〇 〇		6	/				
4	〇 〇		7	/	P P P ₁			
5	〇 〇		8	/	P ₁			
6	〇 〇		9	/	P ₁			
7	〇 〇		10	/	T ₁			
8	〇 〇		11	/	P			
9	〇 〇		12	/				
10	〇 〇		13	/				
11	〇 〇							
12	〇 〇							
13	〇 〇							
14	〇 〇							
15	〇 〇							
コーチ:	〇 〇 〇	〇 〇 〇						
A. コーチ:	〇 〇 〇	〇 〇 〇						

試合名・会場・日付・コート名・何試合目かを濃い色(黒または青ボールペン)で書く。

経過時間(分)を、そのクォーターの色で記入する。(例)2:44→4(6-2=4)

フリースローの点数には、ぬりつぶした小さい丸(・)を書く。

出場選手の登録

各クォーターのはじめに出た人。

JBAライセンスナンバー下3ケタ

途中(トチリ)から交代で出た人。

15人未満の場合は、出場時限までの空白に線を引き、そこから斜めに下まで線を引く。

自チームのゴールに入れてしまった時は、▲を記入する。

得点した人の番号を記入し、合計点の枠になための線を引く。

得点したときには

印刷されていない場合は、コーチに手書きでサインをもらう。

間違えた時は、2本の横線を引いて、周囲の余白に記入する。

クォーターの終わりは、点数を○で囲み、下にはっきりとした1本線を引く。

フリースローがあたえられるファウルは、記号の後に小さくフリースローの数(1または2)を書く。

ファウルの書き方

個人ファウル1回ごとに大きな×印を記入する。

パーソナルファウル、ディスクォリファイングファウル以外で退場した場合は「GD」と記入する。

第2クォーターが終了したら、使用した枠(/)を濃い色(黒/青)ではっきりとした線でおく。

OT(オーバータイム)は、4Qのチームファウル数に続けて記入する。

- プレーヤーのファウル
- パーソナルファウル=P
 - テクニカルファウル=T
 - アンスポーツマンライクファウル=U
 - ディスクォリファイングファウル=D

- コーチのファウルはチームファウルに数えない。
- コーチ自身のテクニカルファウル=C
 - ベンチのテクニカルファウル=B
 - ディスクォリファイングファウル=D
 - マンツーマンペナルティ=M

② 試合終了後にやること

大会名	〇〇〇大会		日付	2021年 10月 30日		時間	9:00	
スコア	チームA		会場	〇〇〇体育館		Game No.	A-1	
Score	14 - 2 18 - 9 19 - 12 11 - 14 (延長)		チームB	〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇		アンパイア	〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇 〇〇	
チームA:	TeamA (白)		タイムアウト	ランニングスコア		スコアラー	ショットクロックオペレーター	
No.	ライセンスNo.	選手登録の有無	タイムアウト	ファウル	ランニングスコア	スコアラー	ショットクロックオペレーター	
1	6	○	①	1	A	1	1	1
2	○	○	②	2	B	2	2	4
3	○	○	③	3	8	8	8	8
4	○	○	④	4	6	6	6	6
5	○	○	OT	5	6	8	8	8
6	○	○	①	6	6	8	8	8
7	○	○	②	7	8	8	8	8
8	○	○	③	8	10	10	10	10
9	○	○	④	9	11	11	11	5
10	○	○	OT	10	4	51	51	51
11	○	○	①	11	52	52	52	92
12	○	○	②	12	53	53	53	93
13	○	○	③	13	54	54	54	94
14	○	○	④	14	55	55	55	95
15	○	○	OT	15	56	56	56	96
コーチ:	○	○	①	16	57	57	57	97
A. コーチ:	○	○	②	17	58	58	58	98
			③	18	59	59	59	99
			④	19	60	60	60	100
			OT	20	61	61	61	101
			①	21	62	62	62	102
			②	22	63	63	63	103
			③	23	64	64	64	104
			④	24	65	65	65	105
			OT	25	66	66	66	106
			①	26	67	67	67	107
			②	27	68	68	68	108
			③	28	69	69	69	109
			④	29	70	70	70	110
			OT	30	71	71	71	111
			①	31	72	72	72	112
			②	32	73	73	73	113
			③	33	74	74	74	114
			④	34	75	75	75	115
			OT	35	76	76	76	116
			①	36	77	77	77	117
			②	37	78	78	78	118
			③	38	79	79	79	119
			④	39	80	80	80	120
			OT	40				
コーチ:	○	○	①	41				
A. コーチ:	○	○	②	42				
			③	43				
			④	44				
			OT	45				
			①	46				
			②	47				
			③	48				
			④	49				
			OT	50				

延長の欄(ウ)は、行わなかった時は斜線を引く。

★最初にやること
クォーターごとの得点を確認し、合計得点を記入する。

最後に、アンパイア→クルーチーフの順番に見せて、濃い色(黒または青ボールペン)でサインをもらう。

スコアラーの記入が終わったら、4人のテーブルオフィシャルズがサイン欄(ウ)にそれぞれスコアシートに濃い色(黒または青ボールペン)でサインをする。サインする順番はありません。

最初にやることは点数が正しいか確認すること

試合が終わったら

選手登録のない枠(ウ)には線を引かない。

タイムアウトは各クォーターの終わりに、使わなかった枠(ウ)に2本の横線を引く。

使用した枠(ウ)を濃い色(黒/青)ではっきりとした線でかこむ。

チームファウルは各クォーターの終わりに、使わなかった枠(ウ)に2本の縦線を引く。

使わなかった枠(ウ)に1本の横線を引く。

ランニングスコアの列で使わなかった枠(ウ)にななめの線を引く。(左上から右下に)

最後の点数と番号の枠(ウ)の下に、はっきりとした2本線を引く。(ていねいに、見やすい線を引く)

使っていない箇所(カヨ)にはななめの線は引かない。

勝利チームと試合終了時刻を記入する。

勝利チーム 〇〇ミニ
試合終了時間 9:55