

〔B〕 チーム欄

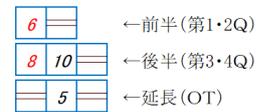
- ゲーム開始 40 分前までに選手とコーチの登録番号（下 3 桁）・氏名・番号等を記入する。（登録番号は省略することもある。）使わない欄は、ヘッドコーチがサインした後に横線と斜線で区切る。
- ゲーム中は、プレーヤー出場、ファウル（個人、チーム）、タイムアウトを記録する。

※チーム欄は、各クォーターの色（第 1Q・第 3Q=赤色、第 2Q・第 4Q・OT=濃色（黒/青））で記入する。

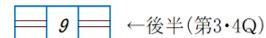
No.		Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player no.	ファウル Fouls				
1	1:2:3		北海 一郎	00	X	P ₂				
2	2:3:4		青森 二郎	1	X	P	P	P ₂		
3	3:4:5		茨城 三郎	2	X	P ₀				
4	4:5:6		新潟 四郎	5	X					
5	5:6:7		静岡 五郎 (CAP)	8	X	P	P ₁			
6	6:7:8		滋賀 六郎	9	X	P ₂	P	T ₁		
7	7:8:9		鳥取 七郎	12						
8	8:9:0		香川 八郎	18	X	P	P	P ₂		
9	9:0:1		福岡 九郎	22						
10	0:1:2		岩手 太郎	27	X	P	P ₁	P ₃	U ₂	T ₁
11	1:2:3		栃木 次郎	34						
12	2:3:4		長野 三郎	91	X	U ₂	P	U ₂	GD	
13										
14										
15										
16										
17										
18										
コーチ		0:0:1	山口 馬助	山口		B ₁	C ₁			
A. コーチ		0:0:2	島根 玉子							

タイムアウトの記録

- 各 Q、O T の経過時間(分単位)で記録する
[例] (10 分 Q) 残り 4 分 32 秒 → 「6」
(8 分 Q) 残り 3 分 21 秒 → 「5」
(5 分 OT) 残り 0 分 23 秒 → 「5」
- 使わなかった枠は濃色（黒/青）で二本線を引く。（OT の欄にも引く）



- 第 4 Q の最後の 2 分までに、後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、後半の最初の枠に 2 本の横線を引く。



チームファウルの記録

- プレーヤーのファウルのたびに数字を×で消す。
- コーチのファウルはチームファウルに含まない。
- 使わなかった枠には 2 本の横線を引く。



ゲーム出場の記録 (Player・inの欄)

- スターティングファイブは、コーチの書いた×印に○(赤色)をつける。
- 途中から出場したプレーヤーは、そのQで使用する色で×を書く。

ファウルの記録

- ファウルの種類を表す文字を記入する。
- フリースローが含まれる場合はその数を右下に書き添える。（フリースローが相殺される場合は「c」を書き添える）。
- 第 2 Q の終わりに、使用した枠と未使用の枠の間に濃色（黒/青）で太線を引く。
- ゲームの終わりに使用しなかった枠に濃色（黒/青）で横線を引く。

プレーヤーのファウルの記号	コーチに記録されるファウルの記号
P … パーソナルファウル	C … ヘッドコーチ自身の振る舞いによるテクニカルファウル
T … テクニカルファウル	B … ヘッドコーチ以外の人の振る舞いによるテクニカルファウル
U … アンスポーツマンライクファウル	M … マンツーマンペナルティ (U12、U15 のみ)
D … ディスクォリファイイングファウル	

GD … 累積 2 回のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルによる失格・退場を表す記号

〔C〕ランニングスコア等

- ・ゲーム中に得点を記録する。スコアボードの得点と、常に一致していることを確認する。

※各クォーターの色（第1Q・第3Q=赤色、第2Q・第4Q・OT=濃色（黒/青））で記入する。

2点

- ・点数の枠に対角線を描き、その横にプレイヤーの番号を記入する。
- ・左利きのスコアラーは、対角線に \ を用いてもよい。

3点

- ・点数の枠に対角線を描き、その横にプレイヤーの番号を記入し、○で囲む。

1点(フリースロー)

- ・点数の上に塗りつぶした丸を描き、その横にプレイヤーの番号を記入する。
- ・※不成功だったフリースローは記録しない。

各Q、OTの終了

- ・最後の得点を太い○で囲み、点数とプレイヤーの番号の下に太い横線を引く。

ランニング・スコア				RUNNING SCORE						
A		B		A		B		A		
	1	1		00	41	41	8	81	81	1
8	2	2	3	00	42	42		1	82	6
	3	3			43	43	6	83	83	6
	4	4	6		44	44		84	84	1
9	5	5		8	45	45	6	5	85	6
	6	6	6		46	46		86	86	1
18	7	7		5	47	47		18	87	1
	8	8	4	00	48	48	14	88	88	1
23	9	9		00	49	49	3	89	89	1
8	10	10			50	50	3	90	90	1
	11	11	9		51	51		91	91	1
1	12	12	8	23	52	52	8	92	92	1
	13	13	8		53	53		93	93	1
5	14	14		1	54	54	8	94	94	1
	15	15			55	55				
5	16	16	9	18	56	56				
	17	17			57	57				
91	18	18	11		58	58				
	19	19			59	59				
	20	20	11	23	60	60	11	100	100	1
	21	21	9		61	61		101	101	1
8	22	22			62	62	9	102	102	1

ゲーム終了

- ・最終得点を太い○で囲み、点数とプレイヤーの番号の下に2本の太い横線を引く。
- ・残りの欄に斜線を引く。

スコアラー Scorer	岩国 愛子
A. スコアラー A.Scorer	柳井 和美
タイマー Timer	防府 佐和子
ショットクロックオペレーター S.C.Operator	宇部 民江
クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎
1stアンパイア Umpire1	大阪 二郎
2ndアンパイア Umpire2	愛知 三郎

スコア Score	第1クォーター Quarter1	A	17	B	21
	第2クォーター Quarter2	A	18	B	15
	第3クォーター Quarter3	A	17	B	20
	第4クォーター Quarter4	A	22	B	18
	オーバータイム Overtimes	A	13	B	11
最終スコア Final Score	A	87	—	85	B
勝者チーム Name of Winning Team	東西スターズ				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	15:10				

〔E〕TO、審判のサイン欄

- ・ゲーム終了後、スコアシートの記入がすべて終わったら、TO が各自でサインする。
- ・その後、審判の確認を受け、サインをもらう。

〔D〕最終結果記入欄

- ・ゲーム終了時に終了時刻（24 時間制）を記入する。
- ・その後、第 4Q または OT のスコア、最終スコア、勝利チーム名を記入する。
- ・OT は何回行っても得点を合計して記入する。OT を行わなかったときは斜線（/）を引く。

オーバータイム Overtimes	A	/	B	/
-------------------	---	---	---	---