

大会名	和歌山県冬季ミニバスケットボール大会			日付	2023年12月24日	時間	10:00
スコア	チームA	8 - 6	チームB	クルーチーフ	00 00	⑥	アンバィア
Score	35	11 - 10	31	スコアラー	00 00	④	タイマー
		7 - 5		A・スコアラー	00 00	①	ショットクロックオペレーター
		3 - 8					
		6 (延長) - 2					

各クォーターの得点および合計点を書く。

ゲーム終了後にスコアシートの記録がすべて書き終わってから、①～⑥番の順にサインをする。

チーム名、ユニホームの色を書く。

経過時間を記入。使わなかった場合は=を書く。

チームA:	○○MBC (白)			タイムアウト	① ② ③ ④ OT
Team A				① ② ③ ④ ⑤	4 = 3 6 3
No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時限	ファウル
1	1 2 4	○○○○	4	/ / / /	P2 P P P1 P2
2	0 3 4	○○○○	5	/ / / /	P
3	9 6 7	○○○○	6	/ / / /	P2
4	7 2 5	○○○○	7	/ / / /	
5	6 6 2	○○○○	8	/ / / /	P P U2
6	4 8 2	○○○○	9	/ / / /	P2 P
7	7 8 9	○○○○	10	/ / / /	
8	1 0	○○○○	11	/ / / /	
9	5	○○○○	12	/ / / /	
10	6	○○○○	13	/ / / /	P
11	3	○○○○	14	/ / / /	
12	9	○○○○	15	/ / / /	
13					
14					
15					
コーチ:	5 4 5	○○○○			M1
A.コーチ:	8 7 0	○○○○			

選手名と番号、コーチ・Aコーチの氏名を書く

ライセンスナンバー(最後の3ケタ)を記入する

第2クォーターの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。

各クォーター、出場するプレイヤーに斜線/をひく。途中から交代しゲームに出場したプレイヤーには反対の斜線\をひく。

ファウルがあるときに×でそのクォーターの枠の数字を消す。延長は4Qの続きとなる。

- D : ディスクォリファイング・ファウル
- C : コーチのテクニカル
- B : ベンチのテクニカル
- M : マンツーマンペナルティ

選手・コーチのファウルは、1回ごとにファウルをした選手・コーチのらんに記号を書く。ゲームの終わりには残った枠に線を横にひく。

■ファウルの記号

- P : パーソナル・ファウル
 - T : 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
 - D : ディスクォリファイング・ファウル
- フリースローが与えられるファウルにはフリースローの数(1, 2)を小さくつける。(例: P2)

ランニング スコア RUNNING SCORE		A		B		A		B	
1	1					41	41		
2	2					42	42		
3	3							81	81
4	4							82	82
5	5								
6	6								
7	7								
8	8								
9	9								
10	10								
11	11								
12	12								
13	13								
14	14								
15	15								
16	16								
17	17								
18	18								
19	19								
20	20								
21	21								
22	22								
23	23								
24	24								
25	25								
26	26								
27	27								
28	28								
29	29								
30	30								
31	31								
32	32								
33	33								
34	34								
35	35								
36	36								
37	37								
38	38								
39	39								
40	40								

フィールド・ゴール
得点したチームのランニング・スコアらんの数字を/で消していき、となりのらんに得点をした選手の番号を書く。

誤って自チームのバスケットに得点した場合、▲印を記入する。

フリースロー
得点したチームのランニング・スコアらんの数字を●で消していき、となりのらんに得点をした選手の番号を書く。

クォーター・延長終了
各クォーター、各延長時限の終わりに各チームの最後の得点を○でかこみ、枠の下に1本の横線を引く。

ゲーム終了
合計得点を○でかこみ、枠の下に2本の横線をひく。その下の使わなかった枠には斜線\を引く。

勝利チーム	○○○○
試合終了時間	11:00