

大会名	第〇〇回ミニバスケットボール大会		日付	2023年〇月〇日	時間	13:20
			会場	総合体育館	Game No.	A-4
スコア	チームA	チームB	クルーチーフ	アンパイア		
Score	〇〇ミニバスケット ボールクラブ	〇〇ミニバス 教室	氏名	氏名		
	合計 64	合計 54	スコアラ	氏名	氏名	氏名
			A・スコアラ	氏名	氏名	氏名

・大会(試合)名、会場、日時を記入する。
 ・各クォーターの得点および合計点を記入する。
 ・ゲーム終了後、スコアシートの記録を全て書き終わったら
 アシスタント・スコアラ → タイマー →
 ショットクロックオペレーター → スコアラの順に
 サインする。
 最後に、アンパイア → クルーチーフの順にサインする。

フリースロー
 得点があったときは
 数字を●でぬり、
 とりのらんに得点
 したプレイヤーの
 番号を書く。

スコアシートの記入
 第1・第3クォーターは赤色で記入する。
 第2・第4クォーター及び延長は青色または黒色で記入する。

ランニング・スコア RUNNING SCORE					
A	B	A	B	A	B
7 ● 1		41	41	81	81
7 ● 2 4		15 42 42 9		82	82
3 3		43	43	83	83
6		44	44 5	84	84
6				85	85
6				86	86
6				87	87
6				88	88
9 9		49 ● 5		89	89
4 10 10 6		6 50 50		90	90
1 11		51 51 8		91	91
8 12 12 9		8 52 ● 8		92	92
13		10 ● 53		93	93
8 14		10 ● 54 9		94	94
15		55 55		95	95
16				96	96
16				97	97
9				98	98
20 20		4 60 60		100	100
5 21 21 10		61 61		101	101
22 22		8 62 62		102	102
8 23 23 7		63 63		103	103
24 24		6 64 64		104	104
9 25 25 8		65 65		105	105
26 26		66		106	106
4 27 27 9				107	107
28 28					
5 29 29 9					
5 ● ● 9					
31 31					
7 32 32 1					
		73 73		113	113
		74 74		114	114
		80 80		120	120

フィールドゴール
 得点したチームの点数のわくに斜線(/)
 を引いて、その横に得点したプレイヤー
 の番号を書く。

クォーター終了
 各クォーター、最後の得点を○で
 囲み、下に1本太い線を引く。

ゲーム終了
 合計得点を○でかこみ、下に太い2本線
 を引く。
 その下の使わなかったわくには斜線(\)
 を引く。

チーム ファウル
1Q 2Q
3Q 4Q

チームファウル
 プレイヤー・ファウル
 があるたびに、その
 クォーターのわくに×
 を書いて数字を消して
 いく。
 使わなかったわくには
 縦線を引く。
 延長は4Qの続きにな
 る。

誤って自チームのバスケットに
 入れた場合は、相手チームの得
 点の数字に斜線(/)を引き、そ
 の横に▲を記入する。

出場時限の記入
 各クォーター、出場するプレイヤーに斜線(/)
 を引く。途中から交代してゲームに出場した
 プレイヤーには反対の斜線(\)を引く。

タイムアウト
 ×印で記入する。
 使わなかったわくには
 横線を引く。

チームA: Team A	〇〇ミニバスケット ボールクラブ			(白)	タイム・アウト
No	ライセンス No	選手氏名 Players	No.	出場時限	ファウル
				① ② ③ ④	1 2 3 4 5
1	1	氏名1	4	/	P P
2	2	氏名2	5	/	P ₁ U ₂ T ₁ GD
3	3	氏名3	6	/	P ₂
4	4	氏名4	7	/	P P
5	5	氏名5	8	/	
6	6	氏名6	9	/	
7	7	氏名7	10	/	
8	8	氏名8	11	/	P ₁ P P ₁ P P ₂
9	9	氏名9	12	/	
10	1	氏名10	13	/	
11	4	氏名11	14	/	
12	7	氏名12	15	/	P
13					
14					
15					
コーチ:	1 3 5	氏名13			C ₁ B ₁
Aコーチ:	2 4 6	氏名14			

ファウルの記入
 ①ファウルの種類を表す文字を記入。
 ②フリースローが与えられるファウルは、P、T、C、B、U、Dの後ろに
 それぞれのフリースローの数(1,2,3)を小さくつける。
 ③第2クォーターの終わりに、プレイヤーとコーチのファウル欄のすでに
 使用したわくと未使用のわくの間には太線を引く。
 ④ゲームの終わりには残ったわくに横線を引く。
 (兵庫県では ゲーム終わりの縦線は不要とします)

ファウルの種類を表す文字
プレイヤーに記録されるファウル(チーム・ファウルとして数える)
 P…パーソナルファウル U…アンスポーツマンライクファウル
 T…テクニカルファウル D…ディスクォリファイングファウル
 ※累計2個目のTまたはUによる失格・退場の場合、となりのわくに
 GDと記入する。(5回目だった場合は わく外に記入)

コーチに記録されるファウル(チーム・ファウルとして数えない)
 C…テクニカルファウル B…ベンチのテクニカルファウル
 M…マンツーマンペナルティー ※失格・退場はとなりのわくにGDと記入

勝利チーム	〇〇ミニバスケットボールクラブ
試合終了時間	14:10