

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	氏名	アンパイア	氏名
Score	〇〇ミニバスケット ボールクラブ	〇〇ミニバス 教室	スコアラー	氏名	タイマー	氏名
合計	64	54	A・スコアラー	氏名	ショットクロックオペレーター	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えたら
アシスタント・スコアラー → タイマー → ショットクロックオペレーター → スコアラー
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。

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。

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
 経過時間(分単位、切り上げ)で記録する。とらなかったクォーター欄には2本の横線を引く。
 [例]6分Qの場合
 残り2分35秒 → 『4』

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	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。(ゲーム終わりの、かこみ線は不要です)

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

ランニング・スコア RUNNING SCORE					
A	B	A	B	A	B
● 1		41	41	81	81
● 2	4	15	12	9	82
3	3	43	43	83	83
6		44	41	5	84
6		49	50	5	89
6		51	51	8	91
6		52	52	8	92
4	10	6	50	50	90
1	11	51	51	8	91
8	12	8	52	8	92
13		10	53		93
8	14	10	54	9	94
15		55	55		95
16		60	60		96
16		21	21	10	97
9	22	8	22		98
20	20	4	20		99
5	21	10	21		106
8	23	7	23		107
24	24	6	24		113
9	25	8	25		114
4	27	9	27		120
28	28	5	29	9	120
5	29	9	29	9	
5	● 31	9	31		
7	32	1	32		
73	73				
74	74				
113	113				
114	114				
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。

フリースロー
 得点があったときは数字を●でぬり、となりのらんりに得点したプレイヤーの番号を書く。

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
 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2本の縦線を引く。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。

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