

OFFICIAL SCORESHEET

チームA: ○○中 Team B: △△中

大会名 Competition 第48回北海道中学校バスケットボール大会 日付 Date 2019/7/31 クルーチーフ Crew Chief 1st アンパイア Umpire 1
 Game No. 1 時間 Time 9:00 場所 Place 湿原の風アリーナAコート 2nd アンパイア Umpire 2 TOチーム TO Team

4Q残り2分までに後半でタイムアウトを1度も取らない場合は、「=」を書き加える。

タイムアウト ① ② ③ ④

ファウル Team fouls

No. Player in ファウル Fouls

1 2 3 4 5

4 5 8 10 11 12 15 18

ゲームキャプテンに(CAP)を記入する。全部大文字!コーチサインのタイミングで確認する。

コーチに、最初に出場する選手のPI-in 欄に黒または青色で×の記入と、確認のサインをしよう。ゲーム開始時に間違いがなければ赤色○で囲む。

2Q終了時、ゲーム終了時の2回、黒色の太線で囲む。

ランニング

各クォーターの最後の得点に○をつける。忘れがち...

A		B		A		B		A		B	
1	1	9	99	81	81	121	121				
4	2	9	42	82	82	122	122				
3	3	11	25	83	83	123	123				
9	4	11	41	84	84	124	124				
5	5	9	32	85	85	125	125				
11	6	9	46	86	86	126	126				
7	7	4	32	87	87	127	127				
4	8	9	32	88	88	128	128				
9	9	9	99	89	89	129	129				
9	10	9	50	90	90	130	130				
11	11	99	25	91	91	131	131				
12	12	11	21	92	92	132	132				
11	13	15	77	93	93	133	133				
9	14	9	3	94	94	134	134				
15	15	9	3	95	95	135	135				
10	16	10	3	96	96	136	136				
17	17	9	77	97	97	137	137				
9	18	9	0	98	98	138	138				
18	19	9	0	99	99	139	139				
21	21	15	3	100	100	140	140				
15	22	15	3	101	101	141	141				
15	23	15	23	102	102	142	142				
24	24	25	99	103	103	143	143				
25	25	26	26	104	104	144	144				
26	26	27	21	105	105	145	145				
27	27	28	28	106	106	146	146				
12	28	29	3	107	107	147	147				
9	29	30	77	108	108	148	148				
9	30	31	31	109	109	149	149				
9	31	32	3	110	110	150	150				
33	33	33	33	111	111	151	151				
10	34	34	34	112	112	152	152				
9	35	35	99	113	113	153	153				
9	36	36	36	114	114	154	154				
9	37	37	21	115	115	155	155				
9	38	38	21	116	116	156	156				
39	39	39	39	117	117	157	157				
70	70	70	70	118	118	158	158				
71	71	71	71	119	119	159	159				
72	72	72	72	120	120	160	160				

1~3Qの終了時は1本の太線、4(最終)Qの終了時は2本の太線

コーチ Coach 0 1 4 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

A. コーチ A.Coach ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

延長にならなかった場合も閉じる。延長1回につき1回のタイムアウト

コーチの名前の欄の端にサインをする。

スタートの×は黒、○は赤で記入。それ以外の選手は、最初に出場したピリオドで使用している色で×を記

選手登録のない欄はゲーム開始前に閉じてしまう。

各クォーターの得点を、そのクォーターで使っているペンの色(1Q、3Qは赤、2Q、4Q、OTは黒)で記入する。

OTが行われない場合は、/を記入する。延長が行われた場合は、回数に関係なく得点をまとめて記入する。

14	B	15
18	B	14
12	B	12
16	B	15
/	B	/

ゲームが終わってから全員が直筆でサインする。スコアを確認しながらサインをしてください

4番目に記入
1番目に記入
2番目に記入
3番目に記入

最後に記入
5番目に記入

1st アンパイア Umpire 1
2nd アンパイア Umpire 2

6番目に記入
札幌市立◇◇中学校

TOチーム名 TO Team Name

最終スコア Final Score A 60 - 56 B

勝者チーム Name of Winning Team ○○中

試合終了時間 Game ended at (hh:mm) 10:05

(1) スコアシートの記入方法【正しく丁寧に記入しよう。(黒と赤の油性ボールペン、定規を使用する。)]

①スコアシート上部 (基本的に印刷されています)

シャープペンには使用しない。(書き換え防止の為)
直線はすべて定規を使用する。

- ・チーム名 横書きで正式名称を記入
- ・大会名 正式名称で記入 (例) 令和元年度 北海道中学校体育大会
第49回 北海道中学校バスケットボール大会
- ・Game No. 試合順を記入
- ・日付 西暦で、時間は24時間制で記入 (例) 2019/7/31 9:00
- ・場所 正式名称で記入 (例) 湿原の風アリーナAコート

大会名 Competition	第48回北海道中学校バスケットボール大会	日付 Date	2019/7/31	クルーチーフ Crew Chief	1st アンパイア Umpire 1
Game No.	1	時間 Time	9:00	場所 Place	湿原の風アリーナAコート
				2nd アンパイア Umpire 2	TOチーム TO Team

②チーム・メンバー、ファウル等

- ・チーム名 正式名称で記入
 - ・選手氏名 フルネームで正確に記入
 - ・キャプテン 氏名の後に(CAP)と記入
 - ・サイン 実際に指揮を執る人がサイン
(チームA、チームBの順)
 - ・スタートの5人にはコーチが×をつける。
 - ・スタートの5人が出てきたら×印を確認して○で囲む。
- ※もし申し出と違っていたら直ちに審判に知らせる。
- ・タイムアウトは、前半(1~2クォーター)で2つ、後半(3~4クォーター)で3つと各延長時間は1つずつ取れる。取ったら各クォーターの経過時間(分)を各クォーターで使用している色の筆記用具で記入。

チームA Team A		○○中			
タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls			
6 8	クォーター Quarter	①	②		
7	クォーター Quarter	③	④		
オーバータイム Overtimes					
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls
1	1 2 3	○○ ○○	4	⊗	P ₁ P ₂
2	1 1 2	○○ ○○	5	⊗	
3	1 3 2	○○ ○○	8		
4	2 2 2	○○ ○○ (CAP)	9	⊗	P ₁ P ₂ P ₃
5	1 5 1	○○ ○○	10	⊗	P ₁ P ₂ P ₃
6	1 9 7	○○ ○○	11	⊗	P ₁
7	4 5 3	○○ ○○	12	⊗	U ₂
8	2 3 1	○○ ○○	15	⊗	P ₂
9	2 4 6	○○ ○○	18	⊗	
10					
11					
12					
13					
14					
15					
コーチ Coach		0 1 4	○○ ○○	○○	B, C
A. コーチ A.Coach					

取らなかったら2クォーター・試合終了時に二重線(黒)を引く。延長の欄にも引く。4クォーターの最後の2分間には、1チームがタイムアウトを3回とることができなくなった。

※第4クォーターの最後の2分までに、チーム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、そのチームの後半の最初の枠(後半の左端の枠)に2本の二重線をひく。

○記入上の注意

- ・途中から出場した選手には×をつける。(最初に出場したピリオドで使用している色)
- ・ファウルの種類により(P・T・C・B・U・D)を記入する。

P: パーソナル・ファウル	T: テクニカル・ファウル
C: コーチ自身のテクニカル・ファウル	B: コーチに記入されるテクニカル・ファウル
U: アンスポーツマンライク・ファウル	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ときには、その本数を小さく記入する。
(罰則の相殺によりフリースローが与えられないときには後に小さくCを記入する。)
- ・2クォーター終了後とゲーム終了後に、使用した枠を、黒色の筆記用具で太い線で囲む。
- ・パーソナル・ファウルの累積によるものではない失格・退場については、枠内・外に関わらず“GD”を記入する。

③チーム・ファウル

- ・プレイヤーのファウルがあったときは、チーム・ファウルの枠の1～4に×をつける。
- ※使わなかった欄は何も記入しない。
- ・コーチに記録されるファウルは、チーム・ファウルに数えない。

④ランニング・スコア

A		B		A		B	
	1	1		9	●	41	99
4	2	2		9	●	42	
	3	3	○	11	●	43	25
9	4	4		11	○	44	
	5	5	99		45	45	32
11	6	6		9	46	46	
	7	7	32		47	47	32
4	8	8		4	48	48	
9	●	9	32		49	49	99
9	●	10			50	50	
	11	11	99	⑪	51	51	25
	12	12			52	52	
⑪	13	13	21	15	53	53	77
9	○	14			54	54	
	15	15	21	9	55	55	3
10	16	16			56	●	3
	17	17	77	9	57	57	
9	18	18			58	58	
	19	19	0		59	59	
18	20	●	0	9	60	60	
	21	21			61	61	
15	22	22	3		62	62	
15	●	23			63	63	
	24	24			64	64	
	25	25	99		65	65	
⑪	26	26			66	66	
	27	27	21		67	67	
12	28	28			68	68	
	29	29	3		69	69	
9	30	●	77		70	70	
	31	31			71	71	
9	○	32	3		72	72	
	33	33			73	73	
10	34	34			74	74	
	35	35	99		75	75	
9	36	36			76	76	
	37	37	21		77	77	
9	38	●	21		78	78	
	39	39			79	79	
5	40	40			80	80	

・得点は、フィールド・ゴールが成功したときは/を、フリースローが成功したときは●を、そのチームの得点合計欄に記入し、得点合計のとなりの欄に得点したプレイヤーの番号を記入する。

・フィールド・ゴールが3ポイントのときは、得点したプレイヤーの番号を○で囲む。

・各クォーターが終了したら各チームの最終得点を○で囲み、その下に1本の太い横線を引く。

・前半は、ランニング・スコア左側のチームが右側に攻めるので注意が必要。

・行を変えるときは、前の行との関係に注意する。

※ランニング・スコアをスムーズに記入するために

(例) Aチームの得点が60点で攻撃中であれば、ランニング・スコアのAチームの欄の62点目に筆記用具と定規を近づけておく。

・4クォーター終了後に延長を行う場合は、各クォーター終了と同様に処理する。(延長も黒の筆記用具で記入する)

・ゲームが終了したら最終得点を○で囲み、その下に2本の太線を引く。

・使用しなかった欄の左から右下に斜線を引く。

※ランニング・スコアの一番下の欄でゲームが終了した場合、隣の欄の左上から右下に斜線を引く。

(例) Aチームが40点でゲームが終了した場合、Aチームの41点～80点の欄の左上から右下に斜線を引く。

⑤スコア（そのクォーターで使用した色で記入）

- ・クォーターごとに点数を記入
- ・延長がなかった場合、延長欄に／（スラッシュ）を記入
- ・延長があった場合、回数に関わらずまとめて記入
- ・最終スコアを記入
- ・勝者チームを記入（“中”を必ず記入する）
- ・試合終了時刻を記入する。（5分単位）

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A	14	B	15
	第2クォーター Quarter 2	A	18	B	14
	第3クォーター Quarter 3	A	12	B	12
	第4クォーター Quarter 4	A	16	B	15
	オーバertime Overtimes	A	/	B	/
最終スコア Final Score		A	60	-	56
勝者チーム Name of Winning Team	○○中				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	10:05				

⑥最終手続き（すべて黒で記入）

- ・タイムアウトの使用しなかった欄に2本の横線を引く。
- ・ファウルの使用しなかった欄に横線を引く。（登録のない番号には引かない）
- ・記録がすんだらAスコアラー、タイマー、ショット・クロック、スコアラーの順にサインをする。
※5人制で行った場合、サブアシスタントはサインしない。
- ・審判控室へ行き、アンパイア、クルーチーフの順にサインをもらう。
- ・クルーチーフのサインによって、テーブル・オフィシャルズと試合の関係は終了する。

(2) ルールの理解

①交代やタイムアウトが認められる時機は次のときに終わる。

- ・フリースローのシューターに1投目のボールが与えられたとき
- ・スロー・インするプレーヤーにボールが与えられたとき

②合図は大きく長めに（2～3秒）する。

a タイムアウト

- ・原則、審判の笛が鳴ったときには、いつでも取れる。
- ・相手チームがフィールド・ゴールで得点した後は、スロー・インする選手がボールを持つまでに請求があれば取れる。

b 交代

- ・原則、審判の笛が鳴ったときに、どちらのチームも交代できる。
- ・タイムアウトやインターバルの間に交代の申し出があった交代に対しては合図器具を鳴らさない。
（ハーフ・タイム中は交代の申し出の必要はない）

c 次の場合、合図器具を鳴らして審判に知らせる。

- ・プレーヤーの5回目のファウル
- ・プレーヤーの2回目のテクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウル
- ・コーチ自身の2回目のテクニカル・ファウル、またはチーム・ベンチ・パーソネルも含めた3回目のテクニカル・ファウル

d その他の緊急時

- ・ファウルをした選手の番号がはっきりしないとき
- ・チーム・ファウルのフリースローが行われないうとき
- ・テーブル・オフィシャルズがミスをしたとき
- ・計時の関係でトラブルがあったとき