

試合名	2010年度審判講習会大会	会場	滝野スカイピア	2010年 5月 8日(13:00)	No. B-4
チームA	チームB	主審	A・スコアラ		
〇〇ミニバスケットボールクラブ	〇〇ミニバス教室	星 千秋	篠田 征子		
合計 64	合計 54	副審	タイマー		
延長		小関 昌彦	三井 美沙		
		スコアラ	30秒オペレーター		
		北田 弥生	夏田 京子		

試合名、会場、日時を記入すること。

各クォーターの得点および合計点を記入すること。

サインはゲーム終了後にスコアシートの記入がすべて書きおわったら、アシスタント・スコアラとタイマーがサインをし、つぎに30秒オペレーターとスコアラがサインをします。最後に副審と主審の順にサインをします。

フリースロー
得点があったときは数字を●でぬり、となりのらんにて得点したプレイヤーの番号を書きます。

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(/)をひきます。途中から交代してゲームにでたプレイヤーには反対の斜線(\)をひきます。

タイムアウト
×印で記入する。使わなかったわくには線を横にひきます。

チームA(白)		タイム・アウト												
〇〇ミニバスケットボールクラブ		前	後	延	延									
		×												
選手氏名	No.	出場時限				ファウル					チームファウル			
		①	②	③	④	1	2	3	4	5				
東 一郎	4	/	/	/	/	P ₂	P ₄							
播 二郎	5	/	/	/	/	P ₁	P ₃							
播磨 三郎	6	/	/	/	/	P ₂	P ₃	P ₃	P ₃					
東 四郎	7	/	/	/	/	P ₁	P ₃							
籠球 五郎	8	/	/	/	/	P ₁	P ₁	P ₃	P ₃	P ₃				
播磨 又三郎	9	/	/	/	/	P ₁	P ₁							
播馬 大五郎	10	/	/	/	/	P ₁	P ₁	P ₁						
播元 信二郎	11	/	/	/	/	P ₂	P ₂							
播山 京一郎	12	/	/	/	/									
播口 大三郎	13	/	/	/	/	P ₃								
東磨 七郎	14	/	/	/	/									
磨川 八郎	15	/	/	/	/									
播東 久次郎	16	/	/	/	/									
ジョニー イースト	17	/	/	/	/									
コーチ: 播磨 東美						T ₃								

ファウルの記入
①ファウルの種類をあらわす文字を記入。(※1)
②フリースローがあたえられる場合は()をくわえる。(P')
③各クォーターでおこったファウルは種類をあらわす文字の横に小さく1、2、3、4の数字でそのクォーターを書きます。
☆ 1クォーターの場合: P₁, P₁
☆ 2クォーターの場合: P₂, T₂
④ゲームのおわりには残ったわくに横線をひく。

ファウルの種類をあらわす文字 ※1
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
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)
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

ランニング・スコア											
A		B		A		B		A		B	
8	●	1		41	41			81	81		
8	●	2	5	フィールドゴール 得点したチームのらんの数字を斜線(/)で消して、となりのらんに得点したプレイヤーの番号を書きます。							
7	●	3									
7	●	4	5								
7	●	5	5								
7	●	6	4	7	●	6	6	86	86		
7	●	7		47	●	8		87	87		
7	●	8	7	48	●	8		88	88		
		9	9	49	49			89	89		
5	●	10	7	50	50	8		90	90		
		11	11	51	51			91	91		
9	●	12	8	52	52	4		92	92		
		13	13	9	●	53		93	93		
9	●	14	8	54	●	6		94	94		
		15	15	4	●	55		95	95		
11	●	16	6	56							
11	●	17		4	●	57					
		18	10	58							
4	●	19	10	14	●	59					
		20	20	60							
6	●	21	8	5	●	61		101	101		
		22	22	15	●	62		102	102		
9	●	23	4	63	63			103	103		
		24	24	5	●	64		104	104		
4	●	25	4	65	65			105	105		
		26	6	66	66						
5	●	27		67							
		28	7	68							
4	●	29	4	69							
		30	7	70	70						
8	●	31		71	71						
		32	7	72	72			112	112		
5	●	33		73	73			113	113		
		34	5	74	74			114	114		
5	●	35		75	75			115	115		
		36	11	76	76			116	116		
6	●	37		77	77			117	117		
		38	11	78	78			118	118		
6	●	39		79	79			119	119		
		40	4	80	80			120	120		

クォーター終了
各クォーター、最後の得点を○でかこみ、下に1本太い線をひく。

ゲーム終了
合計得点を○でかこみ、下に太い2本線をひく。その下の使わなかったわくには斜線(/)を下までひく。

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ランニング・スコアの得点の数字に(/)をひきとなりのらんにキャプテンの番号を書きます。

スコアラが記入している間も試合は進んでいます。アシスタント・スコアラはその間も試合に集中して、見落とさないように協力しあって正確に記入しましょう。