

① 試合前と試合中にやること

★濃い鉛筆を使いましょう。
★線を引く時はできるだけ定規を使いましょう。

大会名	〇〇〇大会		日付	2019年 5月 18日	時間	9:00
スコア Score	チームA	チームB	会場	〇〇〇体育館	Game No.	A-1
	試合名・会場・日付・コート名・何試合目かを書		クルーチーフ		アンパイア	
	(延長)		A・スコアラ		タイマー	
					ショットクロックオペレーター	

チームA: TeamA		〇〇〇ミニ (白)		タイムアウト		① ② ③ ④ OT		① ② ③ ④ ⑤		① ② ③ ④ ⑤		① ② ③ ④ ⑤		① ② ③ ④ ⑤	
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	5	1	2	3	4	5
1	6 1 6	〇〇 〇〇	4	/	P ₄										
2	〇 〇	〇〇 〇〇	5	/											
3	〇 〇	〇〇 〇〇	6	/	P ₁ P ₁ P ₃ P ₄										
4	〇 〇	〇〇 〇〇	7	/											
5	〇 〇	〇〇 〇〇	8	/											
6	〇 〇	〇〇 〇〇	9	/											
7	〇 〇	〇〇 〇〇	10	/											
8	〇 〇	〇〇 〇〇	11	/											
9	〇 〇	〇〇 〇〇	12	/	P ₁ P ₁ P ₄										
10	〇 〇	〇〇 〇〇	13	/											
11	〇 〇	〇〇 〇〇	14	/	P ₄										
12	〇 〇	〇〇 〇〇	15	/											
13	〇 〇	〇〇 〇〇	16	/											
14	〇 〇	〇〇 〇〇	17	/											
15	〇 〇	〇〇 〇〇	18	/											
コーチ:	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇												
A. コーチ:	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇												

チームB: TeamB		〇〇〇MBC (青)		タイムアウト		① ② ③ ④ OT		① ② ③ ④ ⑤		① ② ③ ④ ⑤		① ② ③ ④ ⑤		① ② ③ ④ ⑤	
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	5	1	2	3	4	5
1	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	6	/	P ₃ '										
2	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	7	/											
3	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	8	/											
4	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	9	/											
5	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	10	/	P ₂ P ₃										
6	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	11	/	P ₁										
7	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	12	/	T ₄										
8	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	13	/	P ₁										
9	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	14	/	P ₂										
10	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	15	/											
11	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	16	/											
12	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	17	/											
13	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	18	/											
14	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	19	/											
15	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	20	/											
コーチ:	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇												
A. コーチ:	〇 〇 〇	〇〇 〇〇	〇〇 〇〇												

JBAライセンスナンバー下3ケタ

各クォーターのはじめに出た人

途中(トナリ)から交代で出た人

出場選手の登録

とったら、大きく×印を記入する。

チームファウル

フリースローの点数には●を書く。

得点した人の番号を記入し、合計点の枠になめの線を引く。

自チームのゴールに入れてしまった時は、▲を記入する。

得点したときには

クォーターの終わりは、点数を○で囲み、下に太い線を引く。

フリースローを与えたファウル右上に「'」をつける。

ファウルの書き方

プレイヤーのファウル

- パーソナルファウル=P
- テクニカルファウル=T
- アンスポーツマンライクファウル=U
- ディスクォリファイングファウル=D

ファウルをしたクォーターを右下に記入する。

コーチのファウルはチームファウルに数えない。

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

個人ファウル1回ごとに大きな×印を記入する。

パーソナルファウル、ディスクォリファイングファウル以外で退場した場合は「GD」と記入する。

OT(オーバータイム)は、4Qのチームファウル数に続けて記入する。

OT(オーバータイム)は、4Qのチームファウル数に続けて記入する。

② 試合終了後にやること

大会名	〇〇〇大会			日付	2019年 5月 18日		時間	9:00	
スコア	チームA			クルーチーフ	〇〇〇 〇〇〇		アンパイア	〇〇〇 〇〇〇	
Score	62			チームB	37		タイマー	〇〇〇 〇〇〇	
	14 - 2 18 - 9 19 - 12 11 - 14 (延長)			スコアラール	〇〇〇 〇〇〇		ショットクロックオペレーター	〇〇〇 〇〇〇	
				A・スコアラール	〇〇〇 〇〇〇				
チームA:	TeamA			ランニング・スコア					
No.	ライセンスNo.				A	B	A	B	
1				1	1		1	1	81
2		〇〇 〇〇	5	10	10	10	10	10	82
3		〇〇 〇〇	6	10	10	10	10	10	83
4		〇〇 〇〇	7	10	10	10	10	10	84
5		〇〇 〇〇	8	10	10	10	10	10	85
6		〇〇 〇〇	9	10	10	10	10	10	86
7		〇〇 〇〇	10	10	10	10	10	10	87
8		〇〇 〇〇	11	10	10	10	10	10	88
9		〇〇 〇〇	12	10	10	10	10	10	89
10		〇〇 〇〇	13	10	10	10	10	10	90
11		〇〇 〇〇	14	10	10	10	10	10	91
12		〇〇 〇〇	15	10	10	10	10	10	92
13		〇〇 〇〇	16	10	10	10	10	10	93
14		〇〇 〇〇	17	10	10	10	10	10	94
15			18	10	10	10	10	10	95
コーチ:	〇 〇 〇			10	10	10	10	10	96
A. コーチ:	〇 〇 〇			10	10	10	10	10	97
チームB:	TeamB			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		〇〇 〇〇	4	① ② ③ ④	1	2	3	4	5
2		〇〇 〇〇	5		P ₁	P ₂	T ₂	U ₄	GD
3		〇〇 〇〇	6						
4		〇〇 〇〇	7						
5		〇〇 〇〇	8		P ₂	P ₃			
6		〇〇 〇〇	9		P ₁				
7		〇〇 〇〇	10		T ₄				
8		〇〇 〇〇	11						
9		〇〇 〇〇	12						
10		〇〇 〇〇	13						
11		〇〇 〇〇	14						
12		〇〇 〇〇	15						
13		〇〇 〇〇	16						
14		〇〇 〇〇	17						
15			18						
コーチ:	〇 〇 〇		〇〇 〇〇		M ₁	M			
A. コーチ:	〇 〇 〇		〇〇 〇〇						
勝利チーム	〇〇ミニ			試合終了時刻を記入する。					
試合終了時間	9:55								

★最初にやること
クォーターごとの得点を確認し、合計得点を記入する。

最後に、アンパイア
→クルーチーフの順
番に見せて、サイン
をもらう。

スコアラールの記入が終
わったら、
「アシスタントスコ
アラールとタイマー」次
に「ショットクロック
オペレーターとスコア
ラー」の順にサインを
する。

最初にやることは
点数が正しいか確
認すること

試合が終
わったら

選手登録のない
番号には線
を引かない。

最後の点数
と番号の枠
の下に、
はっきりと
した2本線
を引く。
(ていねい
に、見やす
い線を引
く)

使わなかつた
枠(ワ)に横の
線を引く。

ランニング
スコアの列
で使わな
かつた枠(ワ)
にななめ
の線を引く。
(左上から
右下に)

チームファウルの
使わなかつた枠(ワ)
には線は引か
ない。

使っていない箇
所(カ
ワ)にはな
なめの線は
引かない。

勝利チーム
と試合終了
時刻を記入
する。