

記入例

シート

【得点】

- 各クォーターが終わったら、各チームのそのクォーターの得点をスコアシートの得点らんに書きます。
- 延長のときは、何回延長をしてもまとめて合計を書きます。
- 両チームの最終得点を合計らんに書きます。

会場		代々木第2体育館	2007年 4月12日(9:30)	
主審	星 千明	副審	篠田 征子	
スコアラー	小関 昌彦	タイマー	三井 美沙	
	北田 弥生		夏田 京子	

東日本クラブ	合計	64	10	10	15	-	11	21	-	17	18	-	16	延長	54	合計	西日本クラブ
--------	----	----	----	----	----	---	----	----	---	----	----	---	----	----	----	----	--------

【出場時間】

- ・各クォーターが始まる前に5人のプレイヤーには出場時間①②③④の出場らんに斜線(/)を書きます。途中交代するプレイヤーには反対の斜線(\)を書きます。

A	チーム	No.	出場時間				ファウル					タイム・アウト					
			①	②	③	④	1	2	3	4	5	前	後	延	延		
1		4	/	/	/	/	P ₁	P ₁ '									
2		6	/	/	/	/	P ₂	P ₂ '									
3		7	/	/	/	/	P ₃	P ₃ '	P ₄ '								
4	蜂谷 修一	8	/	/	/	/	P ₄	P ₄ '									
5	南田 暁雄	9	/	/	/	/	P ₁										
6	福田 勝志	10	/	/	/	/	P ₃										
7	萩田 翼	11	/	/	/	/	P ₂	U ₂									
8	金川 晋太郎	12	/	/	/	/											
9	飯塚 哲雄	13	/	/	/	/											
10	青野 貴晃	14	/	/	/	/	P ₄	P ₄ '	P ₄ '								
11	安元 尚人	15	/	/	/	/											
12	嶋田 裕貴	16	/	/	/	/	P ₄										
13	石渡 大和	17	/	/	/	/											
14	水谷 貴志	18	/	/	/	/											
15	相川 智保																

チームファウル: 1Q 2Q 3Q 4Q

コーチ: 横山 淳一

【チームファウル】

- ・それぞれのチームにプレイヤー・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ます。

【タイムアウト】

- ・タイムアウトのわくに[×]を書きます。
- ・使わなかったときはわくにははっきりとした線を横にひきます。

B	チーム	No.	出場時間				ファウル					タイム・アウト					
			①	②	③	④	1	2	3	4	5	前	後	延	延		
1	山本 裕司	4	/	/	/	/	P ₂										
2	宮原 貴博	5	/	/	/	/	P ₁	P ₃									
3	尾崎 守	6	/	/	/	/											
4							P ₁	P ₂	T ₃								
5							P ₂										
6																	
7																	
8																	
9							P ₁	P ₁ '	P ₁ '	P ₄ '	P ₄ '						
10							P ₃										
11							P ₁	P ₁ '	P ₃ '								
12																	
13																	
14																	
15	伊達 慎一	18															

チームファウル: 1Q 2Q 3Q 4Q

コーチ: 大塚 信明

【ファウル】

- ・パーソナル・ファウル「P」 フリースローがあたえられる場合には「P'」
- ・アススポーツマンライク・ファウル「U」
- ・テクニカル・ファウル「T」
- ・ディスクォリファイング・ファウル「D」
- 各クォーターでおこったファウルはP、U、T、Dの横に小さく1、2、3、4の数字を書きます。
1クォーターの場合 P₁、P₁'
2クォーターの場合 P₂、T₂
- ゲームの終わりには残ったわくに横線を引きます。

【サイン】

- ・スコアシートの記録が全て書き終わったらまず、アシスタントスコアラーとタイマーがサインをし、次に30秒オペレーターとスコアラーがサインをします。
- ・最後に副審・主審が確認をしてサインをします。

【ランニング・スコア】

- ・シュートが決まったチームのランニング・スコアらんの数字を「 」で消し、となりのらんに得点したプレイヤーの番号を書きます。
- ・フリースローで得点があったときは、数字を「●」でぬり、となりのらんに得点したプレイヤーの番号を書きます。
- ・各クォーターの終わりには、各チーム最後の得点に「○」でかこみ、最後の得点とプレイヤーの番号の下に1本のはっきりした横線を引きます。
- ・ゲームが終わったときは、最後の得点数を「○」でかこみ、最後の得点とプレイヤーの番号の下に2本の横線を引きます。
- ・ゲームが終わったら、各チーム使わなかったその列を左上から右下にむかって斜線を引きます。

ランニング・スコア		ランニング・スコア	
A	B	A	B
4 ● 1		41 41	
2 2 12		4 42 42	
4 3 3		4 43 43	
4 4 5		6 44 44	
8 5 5		8 45 45	
6 12		9 46 46	
13 7 7		4 47 47	
8 8 13		4 48 48	
4 9 9		4 49 49	
4 10 12		4 50 50	
11 11		8 51 51	
5 12 12 4		5 52 52	92 92
13 13		5 53 53 7	93 93
7 14 14 4		5 54 54 4	94 94
15 15 4		5 55 55	95 95
5 16 16		5 56 56	96 96
17 17 6		8 57 57	97 97
18 8 8			
19 8 8			
12 20 20			
21 21 10			
5 22 22			
23 23 4			
11 24 24			
11 25 13			
26 26			
4 27 27 4			
28 28			
5 29 29 13			
4 30 30			
4 31 13			
4 32 13			
33 33			
9 34 34 5			
35 35			
5 36 36 7			
37 37			
6 38 38 13			
39 39			
9 40 40 13			