

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。

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	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	会場	〇〇〇体育館	Game No.	A-1	スコア	チームA	会場	〇〇〇体育館	Game No.	A-1
クルーチーフ		アンパイア		スコア	14 - 2	クルーチーフ	〇〇〇 〇〇〇	アンパイア	〇〇〇 〇〇〇	スコア	18 - 9
スコアラー		スコアラー		スコア	19 - 12	スコアラー	〇〇〇 〇〇〇	スコアラー	〇〇〇 〇〇〇	スコア	11 - 14
A・スコアラー		ショットクロックオペレーター		スコア	(延長)	A・スコアラー	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	スコア	(延長)

試合名・会場・日付・コート名・何試合目かを書く
(延長)

とったら、大きく×印を記入する。

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

各クォーターのはじめに出た人

JBAライセンスナンバー3ケタ

出場選手の登録

途中(1分)から交代で出た人

印刷されていなければコーチに手書きでサインをもらう。

タイムアウト

ファウル

チームファウル

コート

A. コーチ

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。

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

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。

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(ワ)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)

使わなかった枠(ワ)に横の線を引く。

ランニングスコアの列で使わなかった枠(ワ)にななめの線を引く。(左上から右下に)

使っていない箇所(カヨ)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。

タイムアウト

ランニング・スコア

コート

A. コーチ

フリースローを与えたファウル右上に「P」をつける。

ファウルの書き方

プレーヤーのファウル
●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

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。

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

タイムアウト

ファウル

チームファウル

コート

A. コーチ

チームファウルの使わなかった枠(ワ)には線は引かない。

タイムアウト

ランニング・スコア

コート

A. コーチ