

スコアシート記入例

2017年4月 愛知県高校バスケットボール専門部審判部

チームA:

尾張商業高校

チームB:

三河学園高校

大会名		ALL AICHI 2017 2次大会		開催場所		尾張商業高校 体育館	
Game No.		A1		2017年		10:00	
チームA:		尾張商業高校		チームB:		三河学園高校	
タイムアウト		7 3 10		A B A B A B A B			
チーム・ファウル		3 4		6 11 11 9 4 5		8 8 8 8 8 8 8 8	
選手氏名		No.	Pl-in	ファウル			
1	丹羽佐織 (CAP)	4	⊗	P			
2		5	⊗	P			
3		6	⊗	P			
4		7	×	P ₂			
5		8	×	P	P ₂		
6		9	⊗	P	P ₂		
7		10	×	P	T ₁	P ₂	P
8	石川聖美	11	⊗				
9	半田渚	12					
10	中村千種	13	×	P			
11							
タイムアウト		8 9 9		9 9 9 9 9 9 9 9			
チーム・ファウル		1P 4 3P 4		⑨ ⑨ ⑨ ⑨ ⑨ ⑨ ⑨ ⑨			
選手氏名		No.	Pl-in	ファウル			
1	岡崎葵	4	⊗	P			
2		5	⊗	P	P ₁		
3		6					
4		7	⊗	P ₂	P		
5		8	×	P ₁			
6		9	×	P ₂	P ₂	P	
7	吉田豊美 (CAP)	10					
8			×	P			
9			×				
10			×				
11			⊗	P ₂	U ₂	U ₁	GD
12	瀧美みさ	15	⊗	P			
13							
14							
15							
16							
17							
18							
コーチ		青山 和宏		サイン		C ₁	
A. コーチ		中島 志乃奉					
スコアラー		高瀬 征範		最終スコア		A 75 - 83 B	
A. スコアラー		渡邊 宏晴		勝者チーム		三河学園高校	
タイマー		松永 太志					
ショット・クロック・オペレーター		中尾 祐也					
主審		塩谷 禎					
第1副審		居波 傑					
第2副審		榎原 啓文					

第1-3ピリオドは赤色、第2・4・延長、それ以外すべて黒色で書く。

フィールドゴールはノ、フリースローは●を得点合計数上に記入。

キャプテンは氏名の後に(CAP)と記入。

途中から出場する選手に×を記入。(初めて出場するピリオドの色で)

最初に出場する選手に黒で×を記入。コーチに確認のサインをもらう。ゲーム開始時に間違ひなければ赤色○で囲む。

得点した選手の番号を記入。3点シュートは○で囲む。

タイムアウトは、その時のピリオドの経過時間を記入(そのピリオドの色で)。取らなかった分の枠は二本線で消す。後半第4ピリオド残り2分まで、タイムアウトを取らなかった場合、後半の最初の枠は二本の線で消す。

ファウル記入欄
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・ファウル D
罰則でフリースローが与えられる場合、後に本数を書く。1~3各ピリオド内のファウルを線で囲む。使用しなかった枠に黒で横線を引く(氏名の記入がある枠のみ)。

ピリオド最後の得点に○太い横線で区切りをつける。

チーム・ファウルはピリオドごとに数字を×で消す。コーチに対するテクニカルファウルはチームファウルに数えない。

退場・失格の場合、GDと記入。Game Disqualificationの略。選手のアンスポーツマンライク・ファウル2回、テクニカル・ファウル 2回など

コーチ、ベンチのファウル
コーチ自身の行為に対するテクニカルファウル C₁
コーチ自身以外のテクニカルファウル B₁(B₂)

第4、延長の最後の得点に○、二本の横線を引く。下の空欄は斜線＼を引く。

第1ピリオド	A	17	-	20	B
第2ピリオド	A	19	-	18	B
第3ピリオド	A	15	-	26	B
第4ピリオド	A	24	-	19	B
延長	A	/	-	/	B

各ピリオドごとの得点を記入。延長が二回以上続く場合は、延長の合計得点を記入。

ゲーム開始前の記入事項

第1試合 30分前	必要事項の記入（別の記入係が行ってもよい）。
第2試合以降 前試合のハーフタイムまで	
5分前	<p>コーチの申し出による最初の5人のプレイヤーのPl-in欄に「×」を黒色で記入。</p> <p>キャプテンの氏名の後ろに(CAP)と記入。</p> <p>コーチがサイン（チームA、チームBの順）。</p>
直前	<p>最初の5人のプレイヤーの確認。</p> <p>番号を赤色の○で囲み、「確認の合図」。</p> <p>番号が異なる場合は審判に知らせる。</p>

その他注意事項

- ①タイムアウトは、**タイムアウトが認められたときの各ピリオドの経過時間（分）**を、それぞれのピリオド記入時の色（赤または黒）で数字で記入する。

(例) 残り3分12秒のとき→「7」、残り0分45秒→「10」
- ②ゲーム中にブザーを鳴らして審判に合図できるのは、ゲームクロックが止められているときだけである。
- ③ゲーム開始後、プレイヤー・交代要員の氏名・番号等の申し出等についての違反を見つけた場合には、次にゲームクロックが止められたとき、ただちにブザーを鳴らして審判に知らせる。
- ④ゲーム中、スコアボードの表示とスコアシートのランニングスコアを常に照合する
 - ・スコアシートが正しければ、ただちにスコアボードの得点を訂正させる。
 - ・スコアシートに不審な点がある、一方のチームから得点やファウル、タイムアウトの数などについて疑義の申し出があったときは、次にゲームクロックが止められたとき、ただちにブザーを鳴らして審判に知らせる。
- ⑤テクニカルファウルは、誰に記録されるものなのかを審判の伝達で確認した上で正確に記入する。

テクニカルファウルの罰則はフリースロー1本。

- ・プレイヤー自身の行為に対するテクニカルファウルは「T1」。
- ・コーチ自身の行為に対するテクニカルファウルは「C1」。
- ・上記以外の理由でコーチに記録されるテクニカルファウルは「B1」（または「B2」）。