

チームA: 尾張商業高校  
Team A

チームB: 三河学園高校  
Team B

大会名 ALL JCB 2019	日付 2019/4/26	時間 10:00	クルーチーフ 塩谷 禎
会場 愛知	1st アンパイア 居波 傑	2nd アンパイア 榎原 啓文	Crew Chief
チームA 尾張商業高校	チームB 三河学園高校	スコア	最終スコア A 75 B 83
タイムアウト 前 10 後 7 8 2 OT	タイムアウト 前 8 4 後 9 OT	第1クォーター A 17 B 20	勝者チーム 三河学園高等学校
クォーター ① ② ③ ④	クォーター ① ② ③ ④	第2クォーター A 19 B 18	試合終了時刻 11:25
チームキャプテン 織田 信代 (CAP)	チームキャプテン 吉田 豊美 (CAP)	第3クォーター A 24 B 19	スコアシート記入完了したら、審判員にサインをもらう。
選手名 織田 信代 (CAP) 豊田 亜美 中村 千種 津島 佐織	選手名 徳川 葵 豊田 章子 吉田 豊美 (CAP) 渥美 実花	第4クォーター A 15 B 26	
ファウル P1 P2 P2 U2 T1 P T1 GD	ファウル P1 P2 T1 P U1 GD P1 P2 P P2 P1	オーバータイム A B	
タイムアウト 0 1 4 10 17 23 24 33 51 58 75	タイムアウト 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 18		
コート ① ② ③ ④	コート ① ② ③ ④		

Licence No.欄にJBAメンバーIDの下3桁を記入(大会規定により必要な試合のみ)。

第1・3Qは赤色、第2・4Q、OTそれぞれ以外すべて黒または青色で書く。

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。

得点した選手の番号を記入。3点シュートは○で囲む。

コーチに、最初に出場する選手のPl-in欄に黒または青色で×とチームキャプテン(CAP)の記入、確認のサインをしてもらう。ゲーム開始時に間違いがなければ赤色○で囲む。

途中から出場する選手に×を記入。(初めて出場するクォーターの色で)

タイムアウトは、その時のクォーターの経過時間を記入(そのクォーターの色で)。取らなかった分の枠は二本線で消す。後半第4Q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(黒・青)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、ディスクォリフィケーション・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。  
前半(1・2Q)、後半(3・4Q、OT)のファウルを太線で囲む。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)。退場・失格の場合、GDと記入。Game Disqualificationの略。  
GD=選手のU2回、T2回、U+T計2回。  
※P5回はGDではない。

各Q最後の得点に○、太い横線で区切りをつける。

チーム・ファウルはクォーターごとに数字を×で消す。4回未済の場合は、枠を二重線で消す。コートに記録されるテクニカルファウルはチームファウルに数えない。

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4Q、OTの最後の得点に○、二本の横線を引く。下の空欄は斜線ノを引く。

スコア  
Score 第1クォーター Quarter 1 A 17 B 20  
第2クォーター Quarter 2 A 19 B 18  
第3クォーター Quarter 3 A 24 B 19  
第4クォーター Quarter 4 A 15 B 26  
オーバータイム Overtimes A B

最終スコア Final Score A 75 B 83  
勝者チーム Name of winning team 三河学園高等学校  
試合終了時刻 Game ended at (hh:mm) 11:25

## ゲーム開始前の記入事項

試合開始予定時刻の40分前 \*ただし時間は大会ごとに定める規定に従う

必要事項の記入(別の記入係が行ってもよい)。

\* 県内高校大会では、第2試合以降は前試合のハーフタイムまで。

10分、または、5分前 \*時間は大会ごとに定める規定に従う

最初の5人のプレイヤーのPI-in欄に、**各チームのコーチ自身が「×」を黒または青色で記入しサインする**(チームA、チームBの順)。

キャプテンの氏名の後ろに(CAP)と記入してあることを確認する。

各チームのメンバーの氏名の記入がない枠は、氏名・番号・出場欄に横線を引き、ファウル記入欄には最下段の右角まで斜線を引く。ただし1行の場合は、ファウル記入欄まで横線を引く。

### ティップオフ前

最初の5人のプレイヤーの確認。

番号を**赤色の○**で囲み、「確認のシグナル」。

番号が異なる場合は審判に知らせる。

## その他注意事項

- ①タイムアウトは、**認められたときの各クォーターの経過時間(分)**を、それぞれのクォーター記入時の色(赤または黒・青)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」)。
- ⑥次の場合は、ブザーを鳴らして審判に知らせる(新たなプレイヤーの交代合図は不要)。
  - ・プレイヤーのファウルが5回になり、失格となるとき。
  - ・プレイヤーのファウルで「T」または「U」が2回、あるいは「T」+「U」となり失格・退場となるとき。
  - ・コーチ自身のテクニカルファウル「C」が2回となり失格・退場となるとき。
  - ・コーチに記録されるファウル「B」が3回、または「B」と「C」が計3回となり失格・退場となるとき。

## 2018年4月～の変更点

- ①ゲーム開始時に出場する5人のプレイヤーの「×」印は、コーチ自身が記入し、サインする。
- ②各チームのメンバーの氏名の記入がない枠は、氏名・番号・出場欄に横線を引き、ファウル記入欄には最下段の右角まで斜線を引く。ただし1行の場合は、ファウル記入欄まで横線を引く。
- ③第2ピリオド終了時ファウルの欄の第1・2ピリオドのファウルを、ゲーム終了時、第3ピリオド～終了のファウルを黒または青色の太い線で囲む。

## 2019年4月～の変更点

- ①チームファウル記入欄の未使用欄に、二本の線を引く。
- ②スコアシート右下のクォーターごとの得点は、それぞれのクォーターの色で記入する。
- ③「Licence No.」欄に、JBAメンバーID下3桁を記入(※大会規定により必要な試合のみ)。