

**得点記入欄**

各クォーター終了毎にクォーターの点数を記入。  
(延長)記入欄⇒延長が無い場合は斜線/をひく  
延長が複数回あった場合は、延長の得点を合計して記入。

Score	チームA	10	-	10	チームB	54
		15	-	11		
		21	-	17		
		18	-	16		
		(延長)				

**タイムアウト**

枠内に×を書きます。  
ゲームの終わりには空欄  
にははっきりとした横線を引  
きます。

**ファウル**

パーソナルファウルはP  
テクニカルファウルはT  
アンスポーツマンライクファウルはU  
各クォーターで起こったファウルは、英字の右側に小さく  
1.2.3.4の数字でそのクォーターを書きます。  
フリースローが与えられる場合は英字の右上に'を書きま  
す。(例:P<sub>1</sub>')  
2個目のT又はU又はTとUの合算2個で失格・退場となる  
ので、その場合は最後の欄のすぐ右側にGDを記入する。  
そのファウルが5個目のファウルだった場合は欄外にGD  
を記入する。  
空欄箇所には横線を引きます。

**出場時間**

各クォーターが始まる前に出場するプレイヤー欄  
に斜線/を引く。  
交代してコートから出る選手に関しては斜線/を  
追加して×にする。  
その時、新しく出場する選手欄には斜線/を引く。

**ファウル(コーチ枠)**

コーチテクニカルはC(インテグリティ含)  
ベンチテクニカルはB  
マンツーマンペナルティはM  
書き順は、事象が起きた順番に記入する。  
失格・退場処分の規定  
①M3個、②C2個  
③B3個、④C1個とB2個の合算  
チームファウルには数えない。  
退場・失格処分になったら右側にGDを記入する  
5個目で退場・失格処分になった場合は欄外にGDを記入する。  
空白がある場合は横線を引きます。(チームB下部参照)

**チームファウル**

そのクォーター  
の枠に×を書  
いて数字を消し  
ます。  
注:試合終了時  
には縦線は引  
かない。

**ランニングスコア**

フィールドゴールで得点があった場合は得点したチームのスコア欄  
の数字を斜線/で消し、となりの空欄部分には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場合は数字を●で塗り、隣の空欄部分  
には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、各チームの最後の数字を○で囲み、欄  
下にははっきりとした横線を引きます。  
試合終了時(第4クォーター)終了時は、最後の数字の欄下にはっきり  
とした二重線を引きます。

**チームの選手が13人未満の場合の書き方**

ライセンスNo.の欄から出場時間の欄まで横線を引い  
て、ファウル欄はその横線の延長線上から15人目の  
右端まで斜線/を引きます。

チームA: Team A	チーム名称	(白)	タイムアウト	①	②	③	④	OT						
No.	選手氏名	Players	No.	出場時間	①	②	③	④	1	2	3	4	5	ファウル
1	氏名	1	4	/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>4</sub>				
2	氏名	2	5	/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>				
3	氏名	3	6	/	/	/	/	/	T <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>	GD
4	氏名	4	7	/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>				
5				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>4</sub>				
6				/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	GD		
7				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>				
8				/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	GD		
9				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>				
10				/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	GD		
11				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>				
12				/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>				
13				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>4</sub>				
14				/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>				
15				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>4</sub>				
コーチ:		コー	チ	氏	名				M <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	GD	
A.コーチ:		アシ	スタ	ント	コー	チ	氏	名	M <sub>1</sub>	M <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	GD

チームB: Team B	チーム名称	(黒)	タイムアウト	①	②	③	④	OT						
No.	選手氏名	Players	No.	出場時間	①	②	③	④	1	2	3	4	5	ファウル
1	氏名	1	4	/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>4</sub>				
2	氏名	2	5	/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>				
3	氏名	3	6	/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>				
4	氏名	4	7	/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>				
5				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>4</sub>				
6				/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	GD		
7				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>				
8				/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	GD		
9				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>				
10				/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>				
11				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>4</sub>				
12				/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>				
13				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>4</sub>				
14				/	/	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>				
15				/	/	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>4</sub>				
コーチ:		コー	チ	氏	名				M <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	GD	
A.コーチ:		アシ	スタ	ント	コー	チ	氏	名	M <sub>1</sub>	M <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	GD

ランニング スコア		RUNNING SCORE	
A	B	A	B
7	1	41	41
7	4	43	43
6	5	44	44
6	5	45	45
6	4	46	46
6	7	47	47
6	6	48	48
4	9	49	49
4	6	50	50
11	11	51	51
8	9	52	52
13	13	53	53
8	9	54	54
15	15	55	55
10	8	56	56
8	8	57	57
8	8	58	58
9	8	59	59
10	10	60	60
10	10	61	61
22	22	62	62
23	7	63	63
24	24	64	64
9	8	65	65
4	9	66	66
28	28	67	67
5	9	68	68
5	9	69	69
31	31	70	70
33	33	71	71
4	5	72	72
34	34	73	73
35	35	74	74
4	7	75	75
37	37	76	76
5	9	77	77
39	39	78	78
40	40	79	79
40	4	80	80

勝利チーム	勝利チーム名称
試合終了時間	

**オフィシャルの注意事項**

- ・ **タイムアウト**  
各クォーター1回ずつ取れます。1回の時間は45秒です。経過時間計測はストップウォッチを使用してください。  
35秒経過でブザー、45秒経過でブザーを鳴らして審判へ知らせます。  
ファウル、ヴァイオレーション、ヘルドボールが起こった時か、相手チームのショットが成功した時に取れます。  
フリースロー前のタイムアウトは、審判がフリースローシューターにボールを与える前であれば取れます。  
フリースロー終了後は適用されません。
- ・ **ショットクロックの開始は、ボールをコントロールした時からスタートする。(完全にキャッチするかドリブルするか)**  
24秒にリセットする場合; シュートが入った時、相手チームがボールをコントロールした時、  
ファウルやヴァイオレーションが起きて攻撃が相手チームに変わった時、その他審判から指示があった時  
14秒にリセットする場合; ショットが外れてオフェンス側プレイヤーがリバウンド(オフェンスリバウンド)を取って再度攻撃をする場合  
ボールがバックボードとリングの間に挟まってジャンプボールシチュエーションになり、再度攻撃をする場合  
(ショットクロックの残り秒数が14秒未満の場合で、14秒以上の場合は継続となります)  
時間継続の場合; ボールがコートから出たりジャンプボールシチュエーションになったりして同じチームの攻撃が続く場合、  
その他、審判が特別な処置をする時
- ・ **ポジションアロー(赤い矢印)**  
第1クォーターのジャンプボールで初めにボールを取ったチームと反対側(相手)チームが攻撃するゴールの方向に向ける。  
その後、ジャンプボールシチュエーションになる度にスローインをする時、スローインが終わったら向きを変える事。  
ハーフタイム中のスコアチェックが終了した後は、コートチェンジとなるので矢印の向きを変える事。
- ・ **選手交代**  
第4クォータに限り、選手交代が可能(ケガ等は除く)で、タイムアウトの時とタイマーが止まっている時  
フリースロー時は審判が選手にボールを渡す前まで。シューターが交代する場合は、最後のシュートが入った時。