

【付録1】 JBA マニュアルより



【B】チーム欄

- ゲーム開始40分前までに選手とコーチの登録番号（下3桁）・氏名・番号等を記入する。（登録番号は省略することもある。）使わない欄は、ヘッドコーチがサインした後に横線と斜線で区切る。
- ゲーム中は、プレーヤー出場、ファウル（個人、チーム）、タイムアウトを記録する。

※チーム欄は、各クォーターの色（第1Q・第3Q=赤色、第2Q・第4Q・OT=濃色（黒/青））で記入する。

ゲームA: Team A		東西スターズ		
タイムアウト Timeouts		チームファウル Team fouls		
6	クォーター Quarter ①	①	②	
8 10	クォーター Quarter ③	③	④	
5	オーバータイム Overtimes			
No.	License no.	選手氏名 Players	No.	Fouls
1	1:2:3	北海 一郎	00	X P ₂
2	2:3:4	青森 二郎	1	X P P ₁ P ₂
3	3:4:5	茨城 三郎	2	X P _G
4	4:5:6	新潟 四郎	5	X
5	5:6:7	静岡 五郎 (CAP)	8	X P P ₁
6	6:7:8	滋賀 六郎	9	X P ₂ P T ₁
7	7:8:9	鳥取 七郎	12	
8	8:9:0	香川 八郎	18	X P P P ₂
9	9:0:1	福岡 九郎	22	
10	0:1:2	岩手 太郎	23	X P P ₁ P ₃ U ₂ T ₁ GD
11	1:2:3	栃木 次郎	34	
12	2:3:4	長野 三郎	91	X U ₂ P U ₂ GD
13				
14				
15				
16				
17				
18				
コーチ		0:1	山口 馬助 山口 B ₁ C ₁	
A. コーチ		0:2	島根 玉子	

タイムアウトの記録

- 各Q、OTの経過時間(分単位)で記録する
[例] (10分Q) 残り4分32秒 → 「6」
(8分Q) 残り3分21秒 → 「5」
(5分OT) 残り0分23秒 → 「5」
- 使わなかった枠は濃色（黒/青）で二本線を引く。（OTの欄にも引く）

6	←前半(第1・2Q)
8 10	←後半(第3・4Q)
5	←延長(OT)

- 第4Qの最後の2分までに、後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、後半の最初の枠に2本の横線を引く。

9	←後半(第3・4Q)
---	------------

チームファウルの記録

- プレーヤーのファウルのたびに数字を×で消す。
- コーチのファウルはチームファウルに含まない。
- 使わなかった枠には2本の横線を引く。

①	②
③	④

ゲーム出場の記録 (Player-inの欄)

- スターティングファイブは、コーチの書いた×印に○(赤色)をつける。
- 途中から出場したプレーヤーは、そのQで使用する色で×を書く。

ファウルの記録

- ファウルの種類を表す文字を記入する。
- フリースローが含まれる場合はその数を右下に書き添える。（フリースローが相殺される場合は「c」を書き添える）。
- 第2Qの終わりに、使用した枠と未使用の枠の間に濃色（黒/青）で太線を引く。
- ゲームの終わりに使用しなかった枠に濃色（黒/青）で横線を引く。

プレーヤーのファウルの記号	コーチに記録されるファウルの記号
P … パーソナルファウル	C … ヘッドコーチ自身の振る舞いによるテクニカルファウル
T … テクニカルファウル	B … ヘッドコーチ以外の人の振る舞いによるテクニカルファウル
U … アンスポーツマンライクファウル	M … マンツーマンペナルティ (U12、U15のみ)
D … ディスクォリファイングファウル	

GD … 累積2回のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルによる失格・退場を表す記号

- ※ スローインファウル（第4QまたはOTの最後の2分の間に、スローインのボールが手から離れる前に宣せられる防衛側のファウル）は、P₁と記録する。チームファウルにも数える。



〔C〕ランニングスコア等

・ゲーム中に得点を記録する。スコアボードの得点と、常に一致していることを確認する。

※各クォーターの色（第1Q・第3Q=赤色、第2Q・第4Q・OT=濃色（黒/青））で記入する。

2点

- ・点数の枠に対角線を描き、その横にプレーヤーの番号を記入する。
- ・左利きのスコアラ―は、対角線に \ を用いてもよい。

		ランニング・スコア				RUNNING SCORE							
		A		B		A		B		A			
	1	1				00	41	41	8	81	81	1	
8	2	2	3			00	42	42		1	82	82	6
	3	3					43	43	6		83	83	6
	4	4	6				44	44			84	84	1
	5	5				8	45	45	6	5	85	85	6
	6	6					46	46			86	86	1
	7	7				5	47	47		18	87	87	1
	8	8	4			00	48	48	14		88	88	1
	9	9				00	49	49	3		89	89	1
	10	10					50	50	3		90	90	1
	11	11	9				51	51			91	91	1
	12	12	8			23	52	52			92	92	1
	13	13	8				53	53			93	93	1
5	14	14					54	54			94	94	1
	15	15					55	55			95	95	1
5	16	16					56	56			96	96	1
	17	17					57	57			97	97	1
	18	18					58	58			98	98	1
91	19	19					59	59			99	99	1
	20	20	11			23	60	60	11		100	100	1
	21	21	9				61	61			101	101	1
8	22	22					62	62	9		102	102	1

3点

- ・点数の枠に対角線を描き、その横にプレーヤーの番号を記入して○で囲む。
- ・3点かどうかは、審判のシグナルで判断する。

- ・3点シュートが打たれたときに3本指を出して片手を上げ、成功したら両手を上げる。
- ・きわどい2点のときは、打たれたときに2本指でフロアを指す。

1点(フリースロー)

- ・点数の上に塗りつぶした丸を描き、その横にプレーヤーの番号を記入する。
- ・不成功だったフリースローは記録しない。

各Q、OTの終了

- ・最後の得点を太い○で囲み、点数とプレーヤーの番号の下に太い横線を引く。

ゲーム終了

- ・最終得点を太い○で囲み、点数とプレーヤーの番号の下に2本の太い横線を引く。
- ・残りの欄に斜線を引く。

スコアラ― Scorer	岩国 愛子
A. スコアラ― A.Scorer	柳井 和美
タイマー Timer	防府 佐和子
ショットクロックオペレーター S.C.Operator	宇部 民江
クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎
1stアンパイア 1st Umpire	大阪 二郎
2ndアンパイア 2nd Umpire	愛知 三郎

スコア Score	第1クォーター Quarter1	A	17	B	21
	第2クォーター Quarter2	A	18	B	15
	第3クォーター Quarter3	A	17	B	20
	第4クォーター Quarter4	A	22	B	18
	オーバertime Overtimes	A	13	B	11
最終スコア Final Score	A	87	—	B	85
勝者チーム Name of Winning Team	東西スターズ				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	15:10				

〔E〕TO、審判のサイン欄

- ・ゲーム終了後、スコアシートの記入がすべて終わったら、TOが各自でサインする。
- ・その後、審判の確認を受け、サインをもらう。

オーバertime Overtimes A / B /

〔D〕最終結果記入欄

- ・ゲーム終了時に終了時刻（24時間制）を記入する。
- ・その後に第4QまたはOTのスコア、最終スコア、勝利チーム名を記入する。
- ・OTは何回行っても得点を合計して記入する。OTを行わなかったときは斜線（/）を引く。