

OFFICIAL SCORESHEET

チームA: ○○

チームB: △△

滋賀県高等学校体育連盟  
バスケットボール専門部

大会名 Competition 春季総体 日付 Date 2023/04/24 時間 Time 14:15 クルーチーフ Crew Chief ○○ ○○  
Game No. C 5 場所 Place ○○○○体育館 1st アンパイア Umpire 1 ○○ ○○ 2nd アンパイア Umpire 2 ○○ ○○

チームA 高等学校  
タイムアウト Time-outs  
クォーター Quarter ① ② ③  
クォーター Quarter ③  
オーバータイム Overtimes  
選手氏名 Players  
No. Licence No. 選手氏名 Players No. Player No.  
1 1 2 4 ○○ ○○(CAP) 4  
2 6 4 2 ○○ ○○ 5  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
コーチ Coach 1 7 6 ○○ ○○ サイン B2  
A.コーチ A.Coach 5 8 0 ○○ ○○

チームB 高等学校  
タイムアウト Time-outs  
クォーター Quarter ① ② ③ ④  
クォーター Quarter ③ ④  
オーバータイム Overtimes  
選手氏名 Players  
No. Licence No. 選手氏名 Players No. Player No. ファウル Fouls  
0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
コーチ Coach 2 5 1 ○○ ○○ サイン C2  
A.コーチ A.Coach 8 1 0 ○○ ○○

スコアラー Scorer ○○ ○○  
A.スコアラー A.Scorer ○○ ○○  
タイマー Timer ○○ ○○  
ショットクロックオペレーター S.C.Operator ○○ ○○  
クルーチーフ Crew Chief ○○ ○○  
1st アンパイア Umpire 1 ○○ ○○ 2nd アンパイア Umpire 2 ○○ ○○

ランニング・スコア  
A B  
41 41  
42 42 15  
43 43  
44 44 5  
45 45  
46 46  
47 47 4  
48 48 13  
49 49  
50 50 5  
51 51 15  
52 52 15  
53 53  
54 54 4  
55 55  
56 56 13  
57 57 15  
58 58  
59 59  
60 60  
61 61  
62 62  
63 63  
64 64  
65 65  
66 66  
67 67  
68 68  
69 69  
70 70  
71 71  
72 72  
73 73  
74 74  
75 75  
76 76  
77 77  
78 78  
79 79  
80 80  
104 104 144 144  
105 105 145 145  
106 106 146 146  
107 107 147 147  
108 108 148 148  
109 109 149 149  
110 110 150 150  
111 111 151 151  
112 112 152 152  
113 113 153 153  
120 160 160

スコア Score 第1クォーター Quarter1 A 7 B 11  
第2クォーター Quarter2 A 14 B 18  
第3クォーター Quarter3 A 13 B 19  
第4クォーター Quarter4 A 20 B 6  
オーバータイム Overtimes A 4 B 3  
最終スコア Final Score A 58 - 57 B  
勝者チーム Name of winning Team ○○高等学校  
試合終了時間 Game ended at (hh:mm) 16:25

ファウルの種類  
個人ファウル・・・チームファウルに含める  
P・・・パーソナルファウル  
U・・・アンスポーツライクファウル  
T・・・テクニカルファウル  
GD・・・退場・失格  
フリースローがある場合は、記号の横に、本数を記入する。  
コーチにかかるファウル(チームファウルに含めない)  
B・・・ベンチのファウル  
C・・・コーチのファウル

タイムアウトの記録  
「10-残分」を記入する。  
使わなかった枠は、青または黒色で二本線を引く(延長の欄にも引く)

色の使い分け  
第1Q・・・赤色  
第2Q・・・青または黒色  
第3Q・・・赤色  
第4Q・延長・青または黒色  
フィールドゴール：3点  
得点合計の数字を斜線(/)で消し、得点したプレイヤーの番号を記入し、○で囲む  
フィールドゴール：2点  
得点合計の数字を斜線(/)で消し、得点したプレイヤーの番号を記入する。  
フリースロー：1点  
得点合計の数字を●で消し、得点したプレイヤーの番号を記入する。  
各Qの終了  
得点合計の数字を○で囲み、下に1本の太線を引く。  
ゲーム終了  
最終の得点合計の数字を○で囲み、下に太い二本線を引く。その下の使わなかった欄には青または黒色で斜線(/)を引く。

スコアについて  
各クォーターが終わったら、クォーターごとの得点をクォーターで使う色で記入する。  
延長がない場合は、オーバータイムの欄には「/」を記入する。

<チームファウル>  
各Q終了時に、チームファウルが4回未満の場合は、残った部分を各Qの色で二重線を引く。

今年度から変更  
<個人ファウルの枠線>  
2Q終了時に青(黒)で個人ファウルの回数に線を引く。(前半にファウルを何回したか分かりやすくするため)変更点!