

【得点】

- ・各クォーターが終わったら各チームのそのクォーターの得点をスコアシートの得点欄に記入。
- ・延長のときは、何回延長をしてもまとめて合計を記入。
- ・両チームの最終得点を合計欄に記入。

バスケットボール・スコアシート

会場	第二体育館		年月日(:)	A1
チームA	チームB		主審	A・スコアラー
県中央クラブ	中央クラブ		A A A	D D D
合計 64	合計 56		副審	タイマー
			B B B	F F F
			スコアラー	30秒オバレイター
			C C C	G G G

チームA			タイム・アウト				
A(白) 県中央クラブ			前	後	延	延	
			10	10			
			15	11			
			21	17			
			18	18			
			延長				
			合計 56				
出場時間			ファウル				
選手氏名	出場時間	コート	1	2	3	4	5
4 D	8		P ₁	P' ₁			
5 E	8		P' ₂				
6 F	9		P ₁	P' ₃	P' ₄		
7 G	10		P' ₄				
8 H	11		P' ₁				
9 I	12		P ₃				
10 J	13						
11 K	14		P ₁	P ₃	P' ₄		
12 L	15		P ₂	U ₂			
13 M	16		P' ₄	P ₄	P' ₄		
14 N	17		P ₁				
15 O	18						
コーチ	C C		T ₃				

【出場時間】

- ・各クォーターが始まる前に5人のプレイヤーには出場時間の出場欄に斜線(/)を書きます。途中交代するプレイヤーには反対の斜線(\)を書きます。

【タイムアウト】

- ・タイムアウトの枠に(×)を書きます。
- ・使わなかったときは、枠にはっきりとした線を横に引きます。

【チームファウル】

- ・それぞれのチームにプレイヤー・ファウルがあるたびに、そのクォーターの枠に(×)を書いて数字を消します。

【ファウル】

- ・パーソナルファウル「P」、フリースローの場合は「P'
- ・アンスポーツマンライク・ファウル「U」
- ・テクニカル・ファウル「T」
- ・各クォーターで起こったファウルはP、U、Tの横に小さく1、2、3、4の数字を書きます。
 - 1クォーターの場合・P₁、T₁
 - 2クォーターの場合・P₂、U₂
- ・ゲームの終わりには残った枠に横線を引きます。

チームファウル

1 Q	2 Q
×	×
×	×
×	×
×	4

3 Q	4 Q
×	×
×	×
×	×
3	8
4	×

チームファウル

1 Q	2 Q
×	×
×	×
×	×
×	4

3 Q	4 Q
×	×
×	×
×	×
3	8
4	×

ランニング

【サイン】

- ・スコアシートの記録がすべて書き終わったらまず、アシスタントスコアラーとタイマーがサインをし、次に30秒オバレイターとスコアラーがサインをします。
- ・最後に副審・審判が確認をしてサインをします。

ランニング		ランニングスコア	
A	B	A	B
●	1	41	41
●	2	42	42
●	3	43	43
●	4	44	44
●	5	45	45
●	6	46	46
●	7	47	47
●	8	48	48
●	9	49	49
●	10	50	50
●	11	51	51
●	12	52	52
●	13	53	53
●	14	54	54
●	15	55	55
●	16	56	56
●	17	57	57
●	18	58	58
●	19	59	59
●	20	60	60
●	21	61	61
●	22	62	62
●	23	63	63
●	24	64	64
●	25	65	65
●	26	66	66
●	27	67	67
●	28	68	68
●	29	69	69
●	30	70	70
●	31	71	71
●	32	72	72
●	33	73	73
●	34	74	74
●	35	75	75
●	36	76	76
●	37	77	77
●	38	78	78
●	39	79	79
●	40	80	80

【ランニング・スコア】

- ・シュートが決まったチームのランニングスコア欄の数字を(/)で消し、隣の欄に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には数字を「」で塗りつぶし、隣の欄に得点したプレイヤーの背番号を書きます。
- ・誤って自チームのゴールにシュートした場合は、ランニングスコア欄の数字を(/)で消し、隣の欄に()を書きます。
- ・各クォーターの終わりには、各チーム最後の得点に()で囲み、最後の得点とプレイヤーの番号の下に**1本のはっきりした横線**を引きます。
- ・ゲームが終わった時は、最後の得点数を()で囲み、最後の得点とプレイヤーの番号の下に**2本の横線**を引きます。
- ・ゲームが終わったら、各チーム使わなかったその列を左上から右下に向かって斜線を引きます。