

大会名	〇〇〇〇〇〇大会		日付	2023年10月10日		時間	10:00	
スコア	チームA		会場	〇〇スポーツセンター		Game No.	A-1	
Score	チームA 8 — 4 11 — 9 7 — 7 7 — 7 33		クルーチーフ	フルネーム ⑥		アンパイア	フルネーム ⑤	
	チームB		スクアラー	フルネーム ④		タイマー	フルネーム ②	
	27		A・スコアラー	フルネーム ①		ショットクロックオペレーター	フルネーム ③	

各クォーターの得点と合計点数を書く

ゲーム終了後、スコアシートの記録がすべて書き終わってからフルネームで①～⑥の順番に承認のサインをする

ユニフォームの色とチーム名を書く

経過時間(分単位、切り上げて記録する。
 [例] (6分Q)残り2分35秒→「4」
 (3分OT)残り0分9秒→「3」
 とらなかつたクォーターの欄には2本の横線を引く。タイム・アウトを取ったら経過時間を書く。使わなければ二本の横線を引いて消す。

クォーターごとに4回までのファウルを×で消す。終了後、空ワクに2本の縦線を引く。コーチに記録されるファウルはチームファウルにきまぬ。

選手・コーチのライセンスIDの下3桁を書く

チームA	バンチはTOに向かって右		ユニフォーム	〇〇〇〇ニ (白)		ベンチ	① ② ③ ④					
TeamA	〇〇〇〇ニ		組合せ番号が若く、ユニフォームが白のチーム		4 5 6							
No	ライセンスNo.	選手氏名	出場時限	ファウル								
		Players		①	②	③	④	1	2	3	4	5
1	9 8 7	〇〇 〇〇	4	/	/	/	/	P ₁	P ₁	P ₂		
2	8 7 6	〇〇 〇〇	5	/	/	/	/	P ₂	T ₁			
3	7 6 5	〇〇 〇〇	6	/	/	/	/					
4	6 5 4	〇〇 〇〇	7	/	/	/	/	P ₂	U ₂			
5	1 4 3	〇〇 〇〇	8	/	/	/	/					
6	2 3 2	〇〇 〇〇	9	/	/	/	/					
7	3 2 1	〇〇 〇〇	10	/	/	/	/					
8	4 1 0	〇〇 〇〇	11	/	/	/	/					
9	5 0 9	〇〇 〇〇	12	/	/	/	/					
10	6 9 8	〇〇 〇〇	13	/	/	/	/	P ₂	P ₁	P ₁		
11	7 8 7	〇〇 〇〇	14	/	/	/	/					
12				/	/	/	/					
13				/	/	/	/					
14				/	/	/	/					
15				/	/	/	/					
コーチ:	8 8 8	〇〇 〇〇						C ₁	B ₁	C ₁	GD	
Aコーチ:	7 7 7	〇〇 〇〇						M				

使用しない欄は横線と斜線を引く

プレイヤーやコーチのファウルをそのつど空ワクに記号を書く。第2クォーターの終わりに使用していない欄の間に太い縦線を引き、使わなかった空ワクすべてにーを引いて消す。

各クォーターに出場するプレイヤーの空ワクに/線を引く。途中交代は\線を出る人に引く。

P : パーソナルファウル U : アンスポーツマンライク・ファウル
 T : テクニカルファウル D : ディスクォリファイング・ファウル
 P₁ ● フリースローが与えられる場合はその数をファウル記号の右下に書く
 C : コーチのテクニカルファウル B : ベンチのテクニカルファウル
 コーチのテクニカルファウルは(C) 2個で失格・退場となる。
 ベンチのテクニカル(B) 3個で失格・退場となる。
 ベンチのテクニカルファウル(B) 2個とコーチのテクニカルファウル(C) 1個で 失格・退場となった場合は、隣の欄に(GD)と記入する。
 M : マンツーマンペナルティー
 マンツーマンディフェンスの基準規則違反による赤旗対応のテクニカルファウルは(M)と記入する。
 マンツーマンペナルティーは3個で失格・退場となる。
 マンツーマンペナルティーとテクニカルファウルは合算しない。
 マンツーマンペナルティーはチームファウルに数えない。
 マンツーマンペナルティー3個で失格・退場となった場合は3個目の(M)の隣の欄に(GD)と記入する。

ランニング・スコア RUNNING SCORE											
A		B		A		B		A		B	
1	1	1	1	41	41	41	41	81	81	81	81
4	2	7	7	42	42	42	42	82	82	82	82
3	3	3	3	43	43	43	43	83	83	83	83
6	4	5	5	44	44	44	44	84	84	84	84
5	5	5	5	45	45	45	45	85	85	85	85
10	6	8	8	46	46	46	46	86	86	86	86
7	7	7	7	47	47	47	47	87	87	87	87
11	8	10	10	48	48	48	48	88	88	88	88
9	9	9	9	49	49	49	49	89	89	89	89
5	10	14	14	50	50	50	50	90	90	90	90
7	●	8	8	51	51	51	51	91	91	91	91
7	●	12	12	52	52	52	52	92	92	92	92
8	14	14	14	53	53	53	53	93	93	93	93
15	15	4	4	54	54	54	54	94	94	94	94
9	16	16	16	55	55	55	55	95	95	95	95
7	●	9	9	56	56	56	56	96	96	96	96
18	●	12	12	57	57	57	57	97	97	97	97
5	19	19	19	58	58	58	58	98	98	98	98
20	20	15	15	59	59	59	59	99	99	99	99
4	21	21	21	60	60	60	60	100	100	100	100
22	22	11	11	61	61	61	61	101	101	101	101
5	23	23	23	62	62	62	62	102	102	102	102
6	●	8	8	63	63	63	63	103	103	103	103
25	●	8	8	64	64	64	64	104	104	104	104
7	26	26	26	65	65	65	65	105	105	105	105
27	27	16	16	66	66	66	66	106	106	106	106
28	28	28	28	67	67	67	67	107	107	107	107
29	29	29	29	68	68	68	68	108	108	108	108
7	30	30	30	69	69	69	69	109	109	109	109
12	●	31	31	70	70	70	70	110	110	110	110
32	32	32	32	71	71	71	71	111	111	111	111
15	33	33	33	72	72	72	72	112	112	112	112
34	34	34	34	73	73	73	73	113	113	113	113
35	35	35	35	74	74	74	74	114	114	114	114
36	36	36	36	75	75	75	75	115	115	115	115
37	37	37	37	76	76	76	76	116	116	116	116
38	38	38	38	77	77	77	77	117	117	117	117
39	39	39	39	78	78	78	78	118	118	118	118
40	40	40	40	79	79	79	79	119	119	119	119
				80	80	80	80	120	120	120	120

フィールドゴール
 得点したらチームのランニングスコア欄の数字を/で消す。隣の欄に得点した選手の背番号を書く。

フリースロー
 得点したらチームのランニングスコア欄の数字を●で消す。隣の欄に得点した選手の背番号を書く。

クォーター・OT終了
 各クォーター・各延長時間の終わりに各チームの最後の得点を○で囲む。ワクの下に1本の横線を引く。

誤って自チームのバスケットにゴールした場合
 得点したチームのランニングスコア欄の数字を/で消す。隣の欄に▲を書く。

ゲームの終了
 合計得点を○で囲む。ワクの下に2本の横線を引く。その下の使わなかったワクに左上から右下へのナメ線\を引く。

ゲームの終了
 勝者チーム名と試合終了時間を記入する。

勝利チーム	〇〇〇〇ニ
試合終了時間	10:50