

チーム名はプログラム表記で記入。日付は西暦で記入。  
開始時間は1分刻みで記入。試合No.はプログラム表記で記入。

1Qと3Qは赤で、2Qと4Qとオーバータイムは黒で記入。

タイムアウトとチームファウルの未使用枠は2本の横線を引く。

4Qでゲームクロックが残り2:00を表示する前に、チームに後半の最初のタイムアウトが認められなかった時は、後半の左端の枠に2本の横線を引く。

第2Qとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用枠の間に太線を引く。ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。この太線は黒色で記入。

チームに17名のプレーヤーしかいない場合は最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号、プレーヤーインの空白に線を引く。

プレーヤーが17名未満の場合は、ファウルの欄に達するところまでは水平の横線を引き、そこから斜めに下まで斜線を引く。

**【ファウルの種類】**  
 ・プレーヤーファウル(チームファウルとしてカウントする)  
 P...パーソナルファウル  
 T...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  
 (「2個のT」、「2個のU」or「TとUの合計2個」による失格・退場となった際にはすぐ右の枠にGDと記入)  
 GDとはGame Disqualificationのこと。  
 D...ディスクォリファイングファウル

・コーチファウル(チームファウルとしてカウントしない)  
 C...ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いに対してのテクニカルファウル  
 B...上記以外の理由でヘッドコーチに記録されるテクニカルファウル

チームA:		都東西		チームB:		南北学園				
大会名	令和3年度東京都高等学校女子バスケットボール春季大会						日付	2021年4月22日	時間	10:34
試合No.	A2		場所		都立江戸川高校					
チームA:		都東西		ランニング・スコア		RUNNING SCORE				
Time outs	2	8	10	20	A	B	A	B	A	B
Overtimes			チーム・ファウル Team Fouls		1	1	41	41	81	81
選手氏名 Players		No.	Pos	ファウル Fouls	11	2	8	42	82	121
1	氏名1 (CAP)	4	×	P	3	3	43	43	83	83
2	氏名2	5	×	P <sub>2</sub>	4	4	44	44	84	84
3	氏名3	6	×	P	④	5	15	45	85	85
4	氏名4	7	×	P <sub>1</sub>	8	6	15	46	86	86
5	氏名5	8	×	P	7	7	11	47	87	87
6	氏名6	9	×	P P P P	8	8	11	48	88	88
7	氏名7	10	×	P <sub>2</sub>	11	9	11	49	89	89
8	氏名8	11	×	P <sub>2</sub> P	11	⑩	50	50	8	90
9	氏名9	12	×		11	11	8	51	91	91
10	氏名10	13			11	12	52	52	92	92
11	氏名11	14			13	13	5	53	93	93
12	氏名12	15	×		11	14	54	53	94	94
13	氏名13	16			15	15	11	55	10	95
14	氏名14	17	×		11	16	8	56	96	96
15					17	17	8	57	12	97
16					11	18	58	59	98	98
17					19	19	11	59	99	99
18					20	20	60	60	100	100
コーチ	氏名15			サイン	⑨	21	11	61	101	101
Aコーチ	氏名16				22	22	4	62	102	102
チームB:		南北学園				15	23	63	103	103
Time outs	3	8	10	20	15	24	9	64	104	104
Overtimes	4	2	6	40	15	25	65	65	105	105
選手氏名 Players		No.	Pos	ファウル Fouls	15	26	6	66	106	106
1	氏名17	0	×	P <sub>2</sub>	11	27	67	67	107	107
2	氏名18	00	×	P P <sub>2</sub>	28	28	15	68	108	108
3	氏名19	5	×	P <sub>2</sub> U <sub>2</sub> P P <sub>1</sub>	15	29	69	69	109	109
4	氏名20	13	×	T <sub>1</sub> U <sub>2</sub> GD	30	30	70	70	110	110
5	氏名21	16	×	P U <sub>1</sub>	15	31	①	71	111	111
6	氏名22	17	×	P <sub>1</sub>	32	32	72	72	112	112
7	氏名23	20			15	33	73	73	113	113
8	氏名24	21	×	P <sub>3</sub> P <sub>2</sub> P P <sub>1</sub> P	34	34	⑤	74	114	114
9	氏名25 (CAP)	23	×	T <sub>1</sub> P <sub>2</sub> T <sub>1</sub> GD	35	35	75	75	115	115
10	氏名26	34	×	P <sub>2</sub> U <sub>2</sub> U <sub>2</sub> P U <sub>2</sub> GD	④	36	7	76	116	116
11	氏名27	47	×	P <sub>2</sub> U <sub>2</sub>	37	37	77	77	117	117
12	氏名28	49			11	38	5	78	118	118
13	氏名29	51			39	39	79	79	119	119
14	氏名30	77			9	40	8	80	120	120
15	氏名31	86					A 14 - 16 B			
16	氏名32	91					A 26 - 24 B			
17	氏名33	93					A 26 - 14 B			
18							A 31 - 4 B			
コーチ	氏名34			サイン			A / - / B			
Aコーチ										
スコアラー	氏名			学校名						
A スコアラー	氏名			都中央						
タイムマー	氏名									
ショットクロックオペレーター	氏名									
クルーチーフ	氏名									
1st アンバイア	氏名									
2nd アンバイア	氏名									
プログラム	7	ページ			組み合わせ	C		ブロック		
チームA					チームB					
組み合わせ番号	2	番			組み合わせ番号	8	番			
東京都高等学校体育連盟 バスケットボール女子専門部										

各クォーターやオーバータイムの終わりに、それぞれの最後の得点を太い○で囲み、最後の得点と得点したプレーヤーの番号のすぐ下に太く横線を1本引く。  
ゲーム終了後、最後の得点と得点したプレーヤーの番号のすぐ下に太く横線を2本引く。

各クォーターやオーバータイムの終わった時、両チームのそのクォーターと全てのオーバータイムの得点をスコアシートの下段の「スコア」の欄に記入。なお、得点は各クォーターで使用したペンの色で記入。また、オーバータイムが何回行われても、1行に合計して記入。  
オーバータイムが行われなかった時は「/」を記入。

両チームの最終合計得点を「最終スコア」の欄に記入し、勝ったチーム名を「勝者チーム」の欄にプログラム表記で記入。

ゲーム終了後、速やかに終了時刻を1分刻みで記入。

テーブルオフィシャルズは全員スコアシートの氏名の欄にサインをする。  
最後に審判員にサインをもらう。

これで業務終了です。お疲れさまでした。