

大会名	第53回全国ミニバスケットボール大会	日付	2023年 3月 31日	時間	12:30
スコア	チームA { 13 - 12 } 48 { 14 - 8 } { 9 - 14 } { 12 - 12 } (延長)	チームB	46	クルーナー	東京 一郎
				アンバサダー	大阪 二郎
				スコアラー	岩国 愛菜
				タイムマー	柳井 伶香
				A・スコアラー	防府 麻里子
				ショットストップオペレーター	小野田 明美

※ゲーム中は、出場時限、ファウル(個人、チーム)、タイムアウトを、各クォーターの色(第1Q・第3Q=赤色、第2Q・第4Q・OT=濃色(黒/青))で記録する。

チームA: Team A		東西クラブ (白)		タイムアウト										
				①	②	③	④	OT						
				4	5	6	6	6						
No.	ライセンスNo.	選手氏名 Players	No.	出場時限				ファウル						
				①	②	③	④	1	2	3	4	5		
1	1	2	3	京都 蒼	4	/	/			P	P <sub>1</sub>	P	P	
2	2	3	4	徳島 樹	5	/	/			P	P <sub>1</sub>			
3	3	4	5	佐賀 蓮	6	/	/							
4	4	5	6	宮城 陽翔	7	/	/			P	U <sub>1</sub>			
5	5	6	7	群馬 律	8	/	/							
6	6	7	8	富山 朝陽	9	/	/			P				
7	7	8	9	三重 湊	10	/	/			P	P <sub>2</sub>			
8	8	9	0	愛媛 新	11	/	/							
9	9	0	1	長崎 大和	12	/	/							
10	0	1	2	秋田 大翔	13	/	/							
11	1	2	3	埼玉 暖	14	/	/			P	T <sub>2</sub>			
12														
13														
14														
15														
コーチ:	0	4	7	山口 馬輔						B <sub>1</sub>	M <sub>1</sub>			
A.コーチ:	0	5	9	広島 修斗										

**タイムアウトの記録**  
 ・経過時間(分単位。切り上げ)で記録する。  
 [例] (6分Q)残り2分35秒 → 「4」  
 (3分OT)残り0分9秒 → 「3」  
 ・とらなかったクォーターの欄には2本の横線を引く。

ランニングスコア		RUNNING SCORE	
A	B	A	B
1	1	4	41
2	2	42	42
3	3	43	43
4	4	44	44
5	5	45	45
6	6	46	46
7	7	47	47
8	8	48	48
9	9	49	49
10	10	50	50
11	11	51	51
12	12	52	52
13	13	53	53
14	14	54	54
15	15	55	55

**ゲーム出場の記録**  
 ・各クォーターの開始前にメンバーチェックし、出場するプレイヤーの欄に斜線(/)を引く。  
 ・途中から出場したクォーターには、逆の斜線(\)を引く。

**自チームのバスケットへのゴール**  
 ・誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにゴールした場合は、点数の枠に対角線を描き、その横に▲を記入する。

**チームファウルの記録**  
 ・プレイヤーのファウルが記録されるたびに数字をxで消す。  
 ・ヘッドコーチに記録される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2本の縦線を引く。

**各Q、OTの終了**  
 ・最後の得点を太い○で囲み、点数とプレイヤーの番号の下に太い横線を引く。

**ゲーム終了**  
 ・ゲーム終了時間を記入する。  
 ・最終得点を太い○で囲み、点数とプレイヤーの番号の下に2本の太い横線を引く。  
 ・残りの欄に斜線を引く。  
 ・勝者チーム名を記入する。

**ファウルの記録**  
 ・ファウルの種類を示す記号を記入する。  
 ・フリースローが含まれる場合は、その数を右下に書きこえる。  
 ・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。  
 ・ゲーム終了後、未使用の欄には横線を引く。

プレイヤーのファウルの記号	ヘッド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 ... テクニカルファウル (コーチ自身の振る舞い)
U ... アンスポーツマンライクファウル	B ... テクニカルファウル (ベンチメンバーの振る舞い)
T ... テクニカルファウル	M ... マンツーマンペナルティ

※3点のフィールドゴールは、プレイヤーの番号を○で囲んで記録する。

23	●	6
12	/	24
25	25	
26	26	
9	/	27
28	28	