

# FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A					_	Team B	_						
Competition_	Date	Ti	me _					f			-2.1		
Game No.	Place					Umpi	re 1 _			Umpir	e 2		_
Team A					5	RUNNING SCORE							
Time-outs	0 112	Team fo		151	7	A	В	A	В	A	В	Α	В
	Quarter ① 12	3 4 2	112	314	4	1	1	41	41	81	81	121	
	Quarter 3 12	3 4 4	1 2	3 4	4	2	2	42	42	82	82	122	
	Overtimes					3	3	43	43	83	83	123	
Licence no.	Players	No. Player	, F	ouls 3 4	5	4	4	44	44	84	84	124	
no.		10	1/2	3 4	3	5	5	45	45	85	85	125	
		111			+	6	7	46	46	86	86	126 127	
					T	8	8	47	48	87 88	88	127	
		- 13 - J. M				9	9	49	49	89	89	129	-
						10	10	50	50	90	90	130	1.00
						11	11	51	51	91	91	131	_
		- 5 - 5 - 5				12	12	52	52	92	92	132	
						13	13	53	53	93	93	133	
						14	14	54	54	94	94	134	_
						15	15	55	55	95	95	135	135
					+	16	16	56	56	96	96	136	
Coach	î				+	17	17	57	57	97	97	137	
Assistant Coach					+	18	18	58	58	98	98	138	_
					_	19	19	59	59	99	99	139	
Team B		T (-			_	20	20	60	60	100	100	140	
Time-outs		Team fo		Ial	<b>a</b>	21	21	61	61	101	101	141	
	Quarter ① 12					22	22	62	62	102	102	142	
	Quarter 3 12	3 4 4	1 2	3 4	4	23	23	63	63	103	103	143	
	Overtimes					25	25	65	65	105	105	144	
Licence	Players	No. Player	F	ouls	5	26	26	66	66	105	106	145	_
no.	· iayoio	110. 111	1 2	3 4	5	27	27	67	67	107	107	147	
			+	+	+	28	28	68	68	108	108	148	_
			+	H	+	29	29	69	69	109	109	149	
						30	30	70	70	110		150	
				$\Box$		31	31	71	71	111	111	151	151
						32	32	72	72	112	112	152	152
						33	33	73	73	113	113	153	153
tata ja m						34	34	74	74	114	114	154	
LT L			G. J.			35	35	75	75	115	115	155	
			1			36	36	76	76	116		156	
1314 11-						37	37	77	77	117	117	157	
Later to a						38	38	78	78	118		158	_
Coach	11/1				-	39	39	79	79	119		159	
Assistant Coach						40	40	80	80		120	160	160
Scorer					_	Scores		arter ①					
Assistant sco	rer						Qua	arter ②	Α		В		
Timer							Qua	arter 3	Α		В		
SATE OF THE REAL PROPERTY.	A				-		Qua	arter 4	A		В	3	
Shot clock op	perator						Ove	ertimes	A				
Crew Chief						Final Sc	ore	Te	am A	1	Team B		
Umpire 1	Ump	pire 2				Name o	winr	ning tear	m				_
Captain's signatur	re in case of protest					Game e	nded a	at (hh:m	m)				

شكل (8) استمارة التسجيل

# ب- استمارة التسجيل

ب: 1 استمارة التسجيل الموضحة في الشكل 8 هي المعتمدة من قبل اللجنة الفنية الدولية بالاتحاد الدولي لكرة السلة.

ب: 2 وتشتمل على أصل (1) واحد وثلاث (3) نسخ تكون كل نسخة بلون ورق مختلف، الأصلية بالورق الأبيض للاتحاد الدولي لكرة السلة. النسخة الأولى بالورق الأزرق للهيئة المنظمة للمسابقة، النسخة الثانية بالورق الزهري للفريق الفائز والنسخة الأخيرة بالورق الأصفر للفريق الخاسر.

#### ملاحظة:

- 1 يوصى بأن يستخدم المسجل قلمين بلونين مختلفين أحمر للربعين الأول والثالث وأزرق أو أسود للربعين الثاني والرابع و يستمر باللونين الأزرق أو الأسود في الأوقات الإضافية كما في الربعين الثاني والرابع.
  - 2 يجوز إعداد وملء استمارة التسجيل إلكترونيًا.
- ب:3 (40) دقيقة قبل بدء المباراة على الأقل يقوم المسجل بإعداد استمارة التسجيل بالأسلوب التالي:

ب: 3: 1 يدون الأسماء للفريقين في الفراغ بأعلى استمارة التسجيل و يكون الفريق المحلي (المضيف) دامًا الفريق الأول المسابقات أو المباريات على ملعب محايد، يكون الفريق الأول هو المذكور أولاً في البرنامج، يكون الفريق الأول فريق (أ) والفريق الثاني فريق (ب).

ب: 3: 2 ثم يقوم بتدوين:

- اسم المسابقة.
  - رقم المباراة.
- التاريخ وزمن ومكان المباراة.

■ أسماء قائد طاقم التحكيم والمساعدين وأرقام بطاقاتهم (IDC).



#### FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A HOOPERS

Team B POINTERS

Competition WCM Date 22.11.2017 Time 20:00 Crew chief WALTON, M. (USA) Place GENEVA Game No.

Umpire 1 CHANG, Y. (CHN) Umpire 2 BARTOK, K. (HUN)

#### شكل (9) أعلى استمارة التسجيل

ب: 3: 3 ثم يقوم بتدوين الأسماء لأعضاء كلا الفريقين مستخدمًا القائمة للاعبين كما زود بها من قبل المدرب أو من يمثله. ويشغل فريق (أ) الجزء العلوى من صحيفة التسجيل والفريق (ب) الجزء السفلي.

ب: 3: 3: 1 يدون المسجل رقم رخصة كل لاعب (آخر ثلاثة أرقام) في العامود الأول للمسابقات يشار إلى رقم رخصة اللاعب لأول مباراة ملعوبة لفريقه فقط.

ب: 3: 2: يدون المسجل اسم ولقب كل لاعب في العامود الثاني جميعها بحروف كبيرة إلى جانب الرقم المطابق الذي سيرتديه اللاعب خلال المباراة مستعينا بالقائمة التي يزوده بها المدرب أو من ينوب عنه. ويشار إلى رئيس الفريق بتدوين (CAP) مباشرة بعد اسمه.

ب: 3: 3: وإذا قدم الفريق أقل من (12) لاعبًا توجب على المسجل أن يرسم خطًا متوازيًا في الفراغات المخصصة لرقم الرخصة، الاسم، الرقم تحت اسم آخر لاعب، وإذا قدم الفريق أقل من (11) لاعبًا توجب على المسجل رسم الخطوط الموازية على اسم اللاعب والرقم وصولا إلى مربعات الأخطاء فيرسم الخط بشكل مائل إلى الأسفل.

Licence no.		Play	ers	No.	Player in	1	F	ouls 3	4	5
001	MAYER,		E	5						Ť
002	JONES,		M.	8	1 =	11				
003	SMITH,		E.	9		1.1			H	-0-
004	FRANK,		Υ.	12		41:				1
010	NANCE,		L.	18		Щ				
012	KING,		H. (CAP)	22		M				
014	WONG,		P.	24		4				1
015	RUSH,		S.	25		Ų.				F
021	MARTIN	EZ,	M.	33		(II)			Tie	CL.
022	SANCHE	S,	N.	42	2					
Coacl	h	788	LOOR,	A	16	2				
Assis	tant Coach	555	MONTA,	В.						

شكل (10) الفرق في استمارة التسجيل قبل المباراة

ب: 3: 4 يدون المسجل (بحروف كبيرة) اسم مدرب الفريق ومساعد المدرب عند أسفل القسم لكل فريق.

ب: 4 قبل المباراة بعشر دقائق على الأقل يجب على كلا المدربين أن:

ب: 4: 1 يؤكدا موافقتهما على أسماء وأرقام أعضاء فريقهما.

ب: 4: 2 يؤكدا الأسماء للمدرب ومساعد المدرب، وفي حال عدم وجود مدرب وتولى كابتن الفريق صفة المدرب يدون اسمه في خانة المدرب ويوضع جنب اسمه (CAP).

Coach	607	KING,	H. (CAP)	
<b>Assistant Coach</b>				

ب: 4: 3 يؤشرا على اللاعبين الخمسة (5) الذين ستبدأ بهم المباراة بوضع علامة (\*) صغيرة إلى جانب رقم اللاعب في عامود «اللاعب الداخل».

ب: 4: 4 يوقعا صحيفة التسجيل.

يكون مدرب الفريق (أ) البادئ في تزويد المعلومات والتوقيع أعلاه.

ب: 5 يجب على المسجل في بداية المباراة أن يضع دائرة حول علامة (\*) الصغيرة للاعبين الخمسة (5) لكلا الفريقين الذين سيبدأون المباراة.

ب:6 يجب على المسجل خلال المباراة أن يرسم علامة (\*) (لغير الموصوف بالدائرة) إلى جانب أرقام اللاعبين في العامود «اللاعب الداخل» عند دخول بديل إلى المباراة لأول مرة.

Tin	9 10	Quai		Tear 8()x() 8()x()	n fo ② ④	X	X	X	X		
Licence		Play	times ers	No.	Player in	1	F	oul	S	5	
001	MAYER,		F.	5	$\otimes$	$P_2$	É	_	Ē	Ĕ	
002	JONES,		M.	8	$\bigotimes$	P	P	$P_2$			
003	SMITH,		E.	9	$\otimes$	$P_2$	$U_2$	P	$P_{i}$	=	
004	FRANK,		Υ.	12	X	$T_{i}$	$U_2$	GD			
010	NANCE,		L.	18	$\otimes$	P	P	U,	_		
012	KING,		H. (CAP)	22	$\otimes$	$P_{I}$	P		#1.4 5 E		
014	WONG,		P.	24	0						
015	RUSH,		S.	25	X	$P_3$	$P_2$				
021	MARTIN	EZ,	M.	33	X	$T_1$	P	$P_2$	$T_{j}$	GD	
022	SANCHE	S,	N.	42	X	$P_2$	$P_2$	$U_2$	P	$U_2$	G
024	MANOS,		K.	55	×	$P_2$	$D_2$		1		
Coacl	1	788	LOOR,	4.	14	5		$C_{j}$	$B_{i}$	_	
Assis	tant Coach	555	MONTA, E	3.					1- 1 1- 1		

شكل (11) الفريق في استمارة التسجيل بعد المباراة

#### ب:7 الأوقات المستقطعة: TIME-OUTS

ب: 7: 1 يجب تسجيل الأوقات المستقطعة في استمارة التسجيل بتدوين الدقيقة التي أخذ الوقت فيها خلال كل ربع وخلال كل وقت إضافي في المربعات المخصصة أسفل اسم الفريق.

ب: 7: 2 يجب أن ترسم علامة بخطين أفقيين متوازيين في المربعات غير المستخدمة حسب ما هو مخصص له عند نهاية كل شوط وكل وقت إضافي.

وكذلك على المسجل أن يضع خطين متوازيين في المربع الأول للأوقات المستقطعة المطلوبة بالشوط الثاني عندما يظهر على ساعة التوقيت (2.00) دقيقتين أو أقل ولمريتم طلب وقت مستقطع من الفريق في الشوط الثاني.

## ب:8 الأخطاء: FOULS

ب: 8: 1 أخطاء اللاعبين يمكن أن تكون شخصية، فنية، سوء سلوك، أو عدم أهلية و يجب تسجيلها ضد اللاعب.

ب: 8: 2 أخطاء المدرب، مساعد المدرب، البديل، اللاعب المستبعد ونصير الفريق يمكن أن تكون فنيت أو عدم أهليت ويجب تسجيلها ضد المدرب.

ب: 8: 3 جميع الأخطاء يجب تسجيلها على النحو التالي:

ب: 8: 3: 1 خطأ شخصي يشار إليه بتدوين حرف «P».

ب: 8: 3: 2 خطأ فني ضد لاعب يشار إليه بتدوين حرف «T». ويشار إلى الخطأ الفني الثاني الثاني د «T» بتعه «GD».

ب:8: 3: 3 خطأ فني ضد المدرب لسوء سلوكه الشخصي يشار إليه بتدوين حرف «C». ويشار إلى الخطأ لسوء سلوكه الثاني بـ «C» يتبعه «GD» في الفراغ التالي.

ب:8: 3: 4 خطأ فني ضد المدرب لأي سبب آخر يشار إليه بتدوين حرف «B». ويشار إلى الخطأ لسوء سلوكه الثالث (أحدهما «C») بتدوينه «B» أو «C» يتبعه «GD» في الفراغ التالي.

ب: 8: 3: 5: 5 خطأ سوء سلوك يشار إليه بتدوين حرف «U»، ويشار إلى خطأ سوء السلوك الثاني «U» يتبعه «GD» في الفراغ التالي.

ب:8: 3: 6 خطأ فني يتبعه خطأ سوء سلوك يشار إليه بتدوين حرف «T».و يشار إلى خطأ سوء السلوك الثاني «U» يتبعه «GD» في الفراغ التالي.

ب: 8: 3: 7 خطأ عدم أهلية يشار إليه بتدوين حرف «D».

ب: 8: 3: 8 أي خطأ يشتمل على رمية (رميات) حرة يشار إليه بإضافة عدد الرميات المطابقة (1، 2 أو 3) إلى جانب حرف «P»، «T»، «D»، «U» أو «D».

ب: 8: 3: 9 جميع الأخطاء ضد كلا الفريقين المتضمنة جزاءات من نفس الشدة تلغى وفقًا للمادة 42 (حالات خاصة) يشار إليها بتدوين حرف «C» صغير إلى جانب حرف «P»، «T»، «C»، «B»، «U»، «D»، «U»، «W»، «C».

ب:8: 3: 10 خطأ عدم الأهلية ضد مدرب مساعد، بديل، لاعب مستبعد أو عضو من أنصار الفريق، بما في ذلك مغادرة منطقة مقاعد الفريق في وضع العراك، يجب أن يشار إلى خطأ فني ضد المدرب عن طريق تدوينه «B2».

ب:8: 3: 11 عند نهاية الربع الثاني ونهاية المباراة يرسم المسجل خطًا سميكًا بين الفراغات التي تم استخدامها وتلك التي لمر تستخدم. وعند نهاية المباراة يقوم بشطب الفراغات المتبقية بخط أفقى سميك.

ب:8: 2: أمثلة أخطاء عدم الأهلية على مساعد المدرب، البدلاء، اللاعب المستبعد أو أحد أنصار الفريق:

□ أخطاء عدم الأهلية ضد مساعد المدرب يتم تدوينها كما مبين أدناه.

Coach	788	LOOR,	Α.	B <sub>2</sub>
<b>Assistant Coach</b>	555	MONTA,	В.	D

أخطاء عدم الأهلية ضد البدلاء يتم تدوينها كما مبين أدناه. •

001 MAYER,	F.	5 🛞 D	
------------	----	-------	--

# وكذلك:

Coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>
Assistant Coach	555	MONTA,	В.	

□ إذا ارتكب اللاعب خطأ عدم الأهلية بعد استبعاده بالخطأ الخامس يدون كما مبين.

015 RUSH, S.	25	X	$T_i$	$P_3$	$P_2$	$P_1$	$P_2 D$
--------------	----	---	-------	-------	-------	-------	---------

#### وكذلك:

Coach	788	LOOR, A.	$ B_2 $
<b>Assistant Coach</b>	555	MONTA, B.	44 [7] [444]

أخطاء عدم الأهلية ضد أحد أنصار الضريق يتم تدوينها كما مبين أدناه.

Coach	788	LOOR,	Α.	$B_2$
Assistant Coach	555	MONTA,	В.	D

ب: 8: 2: 16 أمثلة خطأ عدم الأهلية وفقًا للمادة 93 (العراك) ضد المدرب، مساعد المدرب، المدرب، المدرب، اللاعب المستبعد ونصير الضريق:

بغض النظر عن عدد الأشـخاص لمغادرتهم مقاعد الفريق، يتم تدوين خطأ فني ضد المدرب (B) كالآتى:

Coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>
<b>Assistant Coach</b>	555	MONTA,	В.	

#### □ إذا استبعد المدرب فقط:

Coach	788	LOOR,	Α.	$D_2$	F	F
<b>Assistant Coach</b>	555	MONTA,	В.		Ĭ.	

□ إذا استبعد مساعد المدرب فقط:

Coach	788	LOOR,	Α.	В,		
<b>Assistant Coach</b>	555	MONTA,	В.	F	F	F

□ إذا استبعد المدرب ومساعد المدرب معا:

Coach	788	LOOR,	Α.	D,	F	F
<b>Assistant Coach</b>	555	MONTA,	В.	F	F	F

. ويتم تدوين حرف (F) في الفراغات المتبقية للشخص المبعد.

□ خطأ عدم الأهلية ضد البديل:

- أِذا كان على البديل أقل من 4 أخطاء عندها يتم تدوين حرف «F» في جميع فراغات الأخطاء المتبقة.

003 SMITH,	E.	9	8	$P_2$	$P_2$	F	F	F
------------	----	---	---	-------	-------	---	---	---

أِذا كان الخطأ الخامس للبديل عندها يتم تدوين حرف «F» داخل فراغ الخطأ الأخير.

# 002 JONES, M. $|8| \otimes |T_1| P_3 |P_1| P_2 |F|$

□ أذا ما اللاعب المستبعد قد ارتكب خطأه الخامس مسبقا (FOULD-OUT) عندها أيتم تدوين حرف «F» في العامود بعد الخطأ الأخير. (يتم إضافة مربع سادس الأخطاء).

015 RUSH, S. $ 25  \times  T_1  P_3  P_2  P_1  P_2 $	015	RUSH,	S.	25	X	$T_{i}$	$P_3$	$P_2$	$P_1$	$P_2$	F
--	-----	-------	----	----	---	---------	-------	-------	-------	-------	---

□ إذا ما غادر اللاعب البديل مقاعد الفريق وشارك فعليا في العراك، يتم تدوين خطأ عدم الأهليم كما يلي:

001 MAYER, F.	$ 5  \otimes  P_2  P_2  D_2  F  F $
---------------	-------------------------------------

□ خطـاً عدم الأهليـ وفقًا للمادة 39 (العراك) ضد اللاعب المسـتبعد المشــارك فعليا بالعراك:

015 RUSH, S.	25	X	$T_{j}$	$P_3$	$P_2$	$P_1$	$P_2 D_2$
--------------	----	---	---------	-------	-------	-------	-----------

بالإضافة للأمثلة أعلاه، إذا ما تم استبعاد نصير فريق بعدم الأهلية يتم تدوين خطأ فنيضد المدرب:

Coach	788	LOOR,	A.	$B_2(B_2)$
<b>Assistant Coach</b>	555	MONTA,	В.	

كل أخطاء عدم الأهلية على انصار الفريق يتم تدوينها خطأ فني ضد المدرب (2B) ، ولكن لا يجوز اعتبارها من الأخطاء الفنية الثلاثة للمدرب لعدم أهليته.

ملحوظة: الأخطاء الفنية أو أخطاء عدم الأهلية وفقًا (للمادة 39) لا يتم احتسابها كأخطاء الفريق.

إذا ما غادر اللاعب البديل مقاعد الفريق وشارك فعليا في العراك، يتم تدوين خطأ عدم الأهلية كما يلي:

						_		_	
001	MAYER,	F	5	N	P.	P.	n.	F	F
007	IVIAI LII,	1.	13	V	2	2	2	1	1

#### وكذلك:

Coach	788	LOOR,	Α.	B <sub>2</sub>
<b>Assistant Coach</b>	555	MONTA,	В.	

## ب:9 أخطاء الفريق TEAM FOULS:

ب: 9: 1 لكل ربع 4 فراغات (مباشرة أسفل اسم الفريق وأعلى أسماء اللاعبين) يتم تخصيصها في استمارة التسجيل لتدوين أخطاء الفريق.

ب: 9: 2 حيثما يرتكب لاعب خطأ شخصيًا، فنيًا، سوء سلوك أو عدم أهلية، يدون المسجل الخطأ ضد فريق ذلك اللاعب برسم علامة (\*) كبيرة في الفراغات المحدد بالتتابع.

## ب:10 النقاط المحرزة THE RUNNING SCORE:

	4	E	_			
	1	•	6			
	2		6			
6	18	3	100			
	4	4				
11	18	5	(5)			
11	•	•	5			
	7	7				
10	8	8				
	9	8	10			
	10	10				
10	X	11				
	12	12	$\bigcirc$			
4	13	118	7			
5	104	14				
5	15	15	6			
	16	16				
5	X	17				
1	18	(18)	(6)			
6	19	19				
	20	20	9			
	21	21				
(11)	22	22	9			
	23	28	9			
11	24	24	1 = 0			
	25	25	7			
	26	26	7			
<b>5</b>	21	27				
	28	<b>2</b>	6			
10	29	29	12.5			
2	30	30	8			
4	28	31				
1	32	32	5			
4	33	38	5			
4	(3)	34				
	35	35	10			
10	36	36				
	37	31	12			
	38	38				
10	39	39	12			
10	40	40	12			

شكل (12) النقاط المحرزة

ب: 10: 1 يجب على المسجل أن يحتفظ بسجل ملخص للنقاط المحرزة من كلا الفريقين.

ب: 10: 2 يوجد في استمارة التسجيل أربعة أعمدة لهذه النقاط المحرزة.

ب: 10: 3 كل عمود ينقسم إلى أربعة أعمدة أيضًا. العمودين على الشمال لفريق (أ) والآخرين على اليمين للفريق (ب) العمودين في الوسط للنقاط المحرزة (160 نقطة) لكل فريق.

# يجب على المسجل أن:

□ أولاً: يرسم خطًا قطريًا لأي إصابة ميدانية ناجحة ودائرة معتمة لأي رمية حرة ناجحة تضاف إلى المجموع الجديد للنقاط للفريق الذي سجل.

□ ومن ثم يدون رقم اللاعب الذي سجل الإصابة الميدانية أو الرمية الحرة في الفراغ الخالي على نفس جانب المجموع الكلي الجديد للنقاط (إلى جانب الخط القطري الجديد/ أو الدائرة المعتمة).

#### ب:11 النقاط المحرزة: تعليمات إضافية

#### RUNNINGSCORE: ADDITIONAL INSTRUCTIONS

7	70	70	6
7		71	
7	72	Ø	6
	73	/3	
9	74	<b>V</b> 4	
	75	76	
11	$\mathcal{B}$	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

ب: 11: 1 يتم رسم دائرة حول رقم اللاعب للإصابة الميدانية المسجلة بثلاث نقاط.

ب: 11: 2 يتم تدوين الإصابة الميدانية المسجلة بالمصادفة من قبل لاعب في سلته وكأنها قد أحرزت من قبل رئيس الفريق المنافس.

ب: 11: 3 يتم تدوين الإصابة للاعب الذي قام بمحاولة التصويب للنقاط المسجلة عندما لا تدخل الكرة السلة (مادة 31 - التأثير على الهدف و إعاقة الكرة).

ب: 11: 4 عند نهاية كل ربع يرسم المسجل دائرة سميكة «O» حول آخر عدد من النقاط المسجلة من كلا الفريقين وخطًا أفقيًا سميكًا تحت تلك النقاط وكذلك تحت رقم كل شكل (13) نهايم تسجيل النقاط



لاعب أحرز تلك النقاط الأخيرة.

ب: 11: 5 عند بداية كل ربع وأي وقت إضافي، يواصل المسجل الاحتفاظ بمجمل السجل الزمني للنقاط المسجلة من النقطة التي توقفت عندها.

ب: 11: 6 يجب على المسجل أن يراجع النقاط المحرزة لديه مع لوحة التسجيل المرئية كلما أمكن فإذا وجد خلافًا وكان سجله هو الصحيح عليه أن يتخذ الخطوات لتصحيح لوحة التسجيل فورًا وفي حالة الشك أو تقديم أحد الفريقين اعتراضات على التصحيح عليه أن يعلم قائد طاقم التحكيم حالما تكون الكرة ميتة وساعة المباراة متوقفة.

ب: 11: 7 يمكن للحكام تصحيح أي خطأ في استهارة التسجيل ينطوي على النتيجة، وعدد الأخطاء أو عدد الأوقات المستقطعة بموجب أحكام القواعد. و يوقع رئيس الطاقم على التصحيحات.

يجب توثيق التصحيحات المهمة على الجانب الخلفي من استمارة التسجيل.

ب:12 النقاط المحرزة: النتيجة النهائية:

#### THE RUNNING SCORE: SUMMING UP:

ب: 12: 1 عند نهاية كل ربع أو أي وقت إضافي يقوم المسجل بتدوين نتيجة الربع أو الوقت الإضافي في الجزء المخصص في النهاية السفلي لاستمارة التسجيل.

ب: 12: 2 يجب على المسجل بعد نهاية المباراة فورا تدوين الوقت في المكان المخصص له باستمارة التسجيل (وقت انتهاء المباراة).

ب: 12: 3 يجب على المسجل عند نهاية المباراة أن يرسم خطين أفقيين سميكين تحت العدد النهائي للنقاط المسجلة من كلا الفريقين وكذلك رقمي كلا اللاعبين الذين سجلا تلك النقاط الأخيرة. علاوة على ذلك يقوم برسم خط قطري يمتد إلى أسفل مربع من أجل أن يشطب الإعداد المتبقية (النقاط المحرزة) لكل فريق.

ب: 12: 4 عند نهاية المباراة يقوم المسجل بتدوين النتيجة النهائية واسم الفريق الفائز.

ب: 12: 5 بعدها يسجل أسماء طولة التسجيل ثم يقوم المسجل بالتوقيع على استمارة التسجيل

بعد أن يقوم بأخد تواقيع مساعد المسجل، الميقاتي وميقاتي الـ 24 ثانية عليها.

ب: 12: 6 لحظة توقيعها من الحكمين المساعدين يكون قائد طاقم التحكيم الأخير لاعتماد وتوقيع استمارة التسجيل. هذا العمل ينهى إدارة المباراة.

ملحوظة: إذا وَقع أحد رئيسي الفريقين على استمارة التسجيل تحت الاحتجاج (مستغلاً الفراغ المخصص «توقيع رئيس الفريق في حالة الاحتجاج») على حكام الطاولة والحكم الثاني البقاء تحت تصرف قائد طاقم التحكيم حتى يأذن لهم بالانصراف.

Scorer MAIER, N. MA	Scores Quarter ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorer SABAY, O. 08	Quarter ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timer LEBLANC, R. ALS	Quarter ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Shot clock operator <u>AUSTIN, K.</u> 天五	Quarter ④         A _26         B _25           Overtimes         A _/         B _/
Crew chief	Final Score Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Umpire 1 <u>4. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team <u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest	Game ended at (hh:mm)

شكل (14) نهاية استمارة التسجيل