

Sリーグスコアキーパーマニュアル

東京都アイスホッケー連盟

社会人運営委員会

2024.04.10

試合前

- ① スコア用パソコンを起動する。(パスワードは競技サポート担当に確認)
- ② デスクトップ上の、「社会人S」フォルダから該当試合のゲームシート(Excelファイル)をクリックして開く。
- ③ メモ用紙を用意する。(変更・確認があるかもしれないのでメモは試合後暫く又はゲームシートにレフェリーのサインをもらうまでは取っておく)

下記項目をメモする。

1	試合開始・終了時間(電光掲示板の時計を参照)
2	先発ゴールキーパー背番号、ゴールキーパーが交代した時間と交代したゴールキーパーの背番号、6人攻撃等のためにベンチに戻った時間(反則のアドバンテージ中は含めない)と戻った時間
3	タイムアウトを取った時間とチーム
4	反則のあった時間、反則名、反則者背番号
5	得点のあった時間、何点目か、得点者、アシスト者、得点時の状態
6	PS、PSS時のシューターおよびゴールキーパーの背番号、PSSの得点経過、先攻チーム
7	その他(長時間プレーが止まった時の時間、怪我による出血等でユニフォームの背番号が変わった時など)

- ④ 両チームのメンバー表を受け取る。(左がホーム、トーナメント等は仮ホーム)
- ⑤ **GameMember**シートにメンバーを打ち込む。(「図1 GameMember」参照)

右のクリーム色のNo.欄に背番号だけ入力する。

チームから提出されたオールメンバー表と比較して、右側予備欄にいる選手がベンチ入りしている場合は、PlayerListシートの当該チームの欄において、ベンチ入りしていない選手の上にコピー&ペーストする。(「図2 PlayerListシート」参照)

※先に全員を入力し、#N/Aが出てからコピーするのも可。

PlayerList シートで変更する。

※ポジション違いも同様。PlayerList を変更する。

- ⑦ **GameSheet** シートの「Bench Official」欄にユニホームを着ないベンチスタッフをリストから選択する。（「図2 GameSheet シートの“Bench Official”欄」参照）

The image shows a spreadsheet interface for a game sheet. At the top, there are fields for 'Head Coach:' and 'Bench Official:'. Below this is a table with columns for 'Visiting Team (B)', 'Goals', and 'Penalties'. The 'Goals' section has columns for P1-P6 and N1-N6. The 'Penalties' section has columns for Time, No, Min, Offence, Start, and End. The 'Bench Official' field at the top is highlighted with a red box. At the bottom of the spreadsheet, there is another 'Bench Official:' field, also highlighted with a red box.

図3 GameSheet シートの“Bench Official”欄

- ⑧ List シートの「Off-Ice Officials」列にオフアイスオフィシャルの氏名を入力する。（「図4 List シートの“Off-Ice Officials”欄」参照）各役割名を上書きしてよい。

The image shows a spreadsheet interface for a list of officials. At the top, there are fields for 'Referee Supervisor', 'Game Officials', 'Game Supervisor', and 'Off-Ice Officials'. The 'Off-Ice Officials' column is highlighted with a red box and contains a list of roles: タイムキーパー, バカルタイムキーパー, ゴールジャッジ, バカルタイムキーパー, バカルタイムキーパー, アナウンス, スコアキーパー. Below this, there are sections for '電通', '伊藤忠商事', '丸紅', and 'NTT'. At the bottom, there are tabs for 'PlayerList' and 'List'.

図4 List シートの“Off-Ice Officials”欄

- ⑨ オフアイスオフィシャルは、GameSheet シートの「Off-Ice Officials」欄で、各役割

をリストから選択する。（「図5 GameSheetの Off-Ice Officials 欄」参照）

Game Supervisor、Official Leader もリストから入力する。

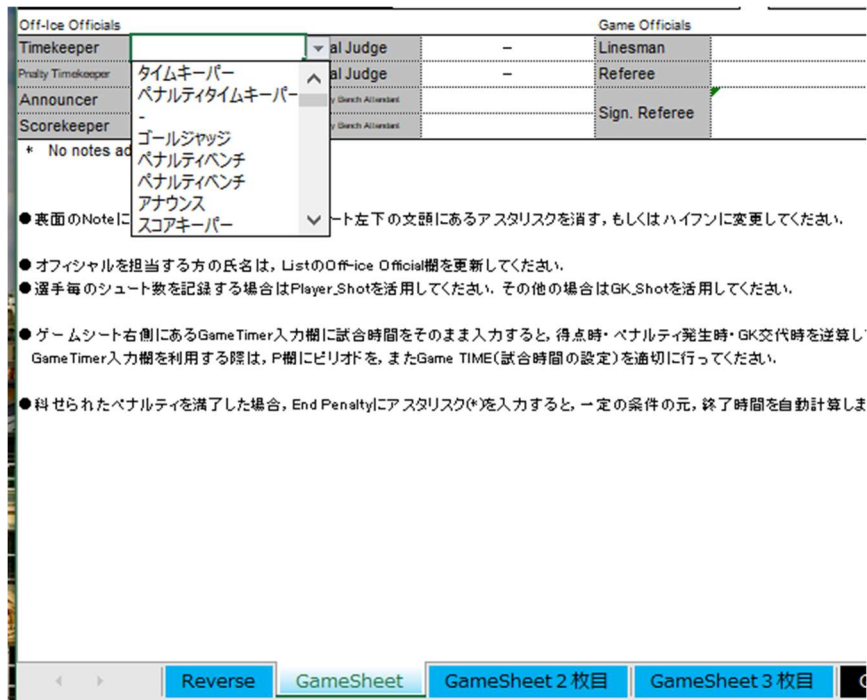


図5 GameSheetの Off-Ice Officials 欄

試合中

- ① 慌てる必要は無いので、必ずメモを取りながら、正確なスコアを打ち込むこと。
(こまめにファイルを保存すること)
- ② Start of game に試合開始時刻（第1ピリオド開始時刻）を記入する。（「図6 GameSheetの Start of game 欄」参照）

Game Summary						Goalkeeper Saves						Goalkeeper Records						Goalkeeper Changes		
Period	G A B	SOG A B	PIM A B	PPGF A B	SHOF A B	GKA1	GKA2	GKA3	GKB1	GKB2	GKB3	GKA	MIP	GA	GKB	MIP	GA	Time	GKA	GKB
1	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	00:00		
2	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	:		
3	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	:		
OVT	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	:		
PSS	0:0	0:0	0:0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	:		
TOTAL	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	:		

Off-Ice Officials			Game Officials		
Timekeeper		Goal Judge		Linesman	
Penalty Timekeeper		Goal Judge		Referee	
Announcer		Penalty Search Attendant		Sign. Referee	
Scorekeeper		Penalty Search Attendant			

Goalkeeper Records		
Start of game	:	End of game
Timeout A	-	Timeout B
Game Supervisor		
Official Leader		

図6 GameSheetの Start of game 欄

- ③ 1行目は、必ず1ピリ 15:00 を入力する。（Gk Changes で、第1ピリオドを選択し、Time に 15:00 を記入する） GoalKeeper Changes 欄の Time に 00:00 が表示される

ことを確認する。

続いて、GKA に本部席向かって左側チーム（ホームチーム）の先発ゴールキーパーの背番号、GKB に本部席向かって右側チーム（ビジターチーム）の先発ゴールキーパーの背番号を記入する。（「図7 GameSheet の Goalkeeper Changes 欄、GK Changes 欄」参照）

以降、ゴールキーパーが交代したら、ピリオドを選択し、電光掲示板上の時間をそのまま Time に入力する。（Time に自動的に逆算される）とくに 6 人攻撃などの際は注意する。

Time	GKA	GKB
00:00		
:		
:		
:		
:		
:		
:		
:		
:		
:		
:		
:		
:		
:		
:		

#	P	Time
1	1	15:00
2	:	:
3	:	:
4	:	:
5	:	:
6	:	:
7	:	:
8	:	:
9	:	:
10	:	:
11	:	:
12	:	:

図7 GameSheet の Goalkeeper Changes 欄、GK Changes 欄

- ④ 得点が入ったら、得点が入ったチームの Goals 欄（クリーム色）でピリオドを選択し、電光掲示板上の時間をそのまま Time に入力する。Goals 欄の Time に逆算された時間が表示されることを確認する。（「図8 GameSheet の Goals 欄」参照）

「#」に数字（1 点目なら「1」、2 点目なら「2」・・・という規則で入力する。G、A1、A2 にゴール、アシストの背番号をリストから選択して入力する。

（得点順（#の下、1・2・3・・・）とアシスト欄のハイフンは、自動的に入らない。入れ忘れの無いように注意してください。）

Home Team (A)				Goals													Penalties										
No.	Family and Given Name	(#BP+C/A)	Pos.	Time	G	A1	A2	GS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6	Time	No.	Min.	Offence	Start	End	
				1	26:05																						

Goals(A)		Penalties(A)		
#	P	Time	P	Time
1	2	03:55		
2	:	:		
3	:	:		
4	:	:		

図8 GameSheet の Goals 欄

- ⑤ ゲームシチュエーション(GS)欄は数的優位の有無やエクストラアタッカーの有無を記入する。（GSの詳細は「表1 GS 一覧」参照）

GS	ゲームシチュエーション
EQ	氷上の人数が同じ (5対5、4対4など)
PP1	パワープレー (1人多い)
PP2	パワープレー (2人多い)
SH1	ショートハンド (1人少ない)
SH2	ショートハンド (2人少ない)
EQ・EA	氷上の人数が同じだが、エキストラアタッカーが入っている (アドバンテージ中)
PP1・EA	パワープレー (1人多い) でかつエキストラアタッカーが入っている
PP2・EA	パワープレー (2人多い) でかつエキストラアタッカーが入っている
SH1・EA	ショートハンド (1人少ない) でかつエキストラアタッカーが入っている
SH2・EA	ショートハンド (2人少ない) でかつエキストラアタッカーが入っている
EQ・EN	氷上の人数が同じで、エンブティネット
PP1・EN	パワープレー (1人多い) でエンブティネット
PP2・EN	パワープレー (2人多い) でエンブティネット
SH1・EN	ショートハンド (1人少ない) でエンブティネット
SH2・EN	ショートハンド (2人少ない) でエンブティネット
PS	ペナルティシュートによる得点
GWG	ペナルティシュートシュートアウトによる得点

表1 GS一覧

- ⑥ 右上の「速報送信」ボタンを押す。
- ⑦ 反則発生時は反則したチームの Penalties 欄 (水色) でピリオドを選択し、電光掲示板上の時間をそのまま Time に入力する。Penalties 欄の Time に逆算された時間が表示されることを確認する。

No.に背番号を選択して入力し、Min は反則時間を選択する。Offence 欄は反則の種類を入力する。

得点が入らずペナルティを消化した場合は、set にアスタリスク (*) を入力する。

Penalties 欄の End に 2 分加算された時間が表示されることを確認する。

(「図 10 GameSheet の Penalties 欄 (set した場合)」参照)

Penalties						Goals(A)		Penalties(A)		
Time	No.	Min	Offence	Start	End	#	P	Time	P	Time
32:05		2	TRIP	32:05	:	1	2	03:55	3	12:55
:				:	:	2		:		:
:				:	:	3		:		:
:				:	:	4		:		:

図9 GameSheet の Penalties 欄

Time	No.	Min	Offence	Start	End	End Penalty
32:05		2	TRIP	32:05	34:05	* set *
:				:	:	
:				:	:	

図10 GameSheet の Penalties 欄 (set した場合)

⑧ ペリオドが終了したら、GK_Shot シートにシュート数を入力する。GK Block にセーブ数、Goal にゴール数を入力する。（「図 11 GK_Shot シート」参照）

第1ペリオド、第3ペリオドは上にある「シュート数集計表」にホームチームのシュート数を入力し、下にある「シュート数集計表」にビジターチームのシュート数を入力する。第2ペリオドは上下を入れ替えて入力する。

シュート数を入力したら、GameSheet シートの Game Summary 欄に反映されていることを確認する。（「図 12 GameSheet シートの Game Summary 欄（第1ペリオドのシュート数を入力）参照」

Period (ペリオド)	Team (チーム名)	GK No. (GK番号)	Time on Ice (帯水時間)	GK Block (キックブロック)	Goal (ゴール)	Empty (空ゲート)	SUM (合計: ④+⑤+⑥)
1	Home Team (A)	B1		10	1		11
		B2					
2	Visiting Team (B)	A1					
		A2					
3	Home Team (A)	B1					
		B2					
OT	Home Team (A)	B1					
		B2					

注1:シュートは、合計数(SUM)を除き出場したGK毎にカウントしてください。
 注2:スコアキーパー(記録)は、出場したGKについてはシュート数が"0"(ゼロ)の場合も"0"(ゼロ)と記録してください。
 注3:試合中は、そのペリオドについてGK毎に帯水時間を記録してください。出場がない場合は"-"(ハイフン)を記録してください。
 なお、帯水時間の計算が難しい場合は、交代した時間、または氷上を退いた時間をメモしてください。

担当者(ゴールジャッジ)名

1 ページ

シュート数集計表

(A) 対 (B)

Period (ペリオド)	Team (チーム名)	GK No. (GK番号)	Time on Ice (帯水時間)	GK Block (キックブロック)	Goal (ゴール)	Empty (空ゲート)	SUM (合計: ④+⑤+⑥)
1	Visiting Team (B)	A1		8	2		10
		A2					
2		B1					
		B2					

Reverse GameSheet GameSheet 2 枚目 GameSheet 3 枚目 GameSummary GK_Shot

図 11 GK_Shot シート

Game Summary					
Period	G A:B	SOG A:B	PIM A:B	PPGF A:B	SHGF A:B
1	1:2	11:10	0:0	0:0	0:0
2	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
3	0:0	0:0	2:0	0:0	0:0
OVT	-	-	-	-	-
PSS	-	-	-	-	-
TOTAL	1:2	11:10	2:0	0:0	0:0

図 12 GameSheet シートの Game Summary 欄 (第 1 ペリオドのシュート数を入力)

- ⑨ タイムアウトをとった場合は、GameSheet シートの Timeout(A)または Timeout(B) にペリオドと電光掲示板の時刻をそのまま入力する。タイムアウトの時間が逆算されて表示されることを確認する。(「図 13 GameSheet シートの TimeOut 欄」参照)

Goalkeeper Records						Goalkeeper Changes			GK Changes		
GKA	MIP	GA	GKB	MIP	GA	Time	GKA	GKB	#	P	Time
-	-	-	-	-	-	00:00			1	1	15:00
-	-	-	-	-	-	:			2	:	:
-	-	-	-	-	-	:			3	:	:
Start of game		:	End of game		:	:			4	:	:
Timeout A		43:40	Timeout B		-	:			5	:	:
Game Supervisor						:			6	:	:
Official Leader						:			7	:	:
						:			8	:	:
						:			9	:	:
						:			10	:	:
						:			11	:	:
						:			12	:	:

Timeout(A)

P	Time
3	01:20

Timeout(B)

P	Time
3	:

Game TIME

G.TIME Set	
P	15:00
OT	00:00

* 試合時間の設定

図 13 GameSheet シートの TimeOut 欄

試合終了

主に下記項目について正しく入力できているかを確認。

- ① GK の滞氷時間
 1. 6 人攻撃開始と終了時間が記載されているか。(ベンチに上がった GK は「-(ハイファン)」、上がっていない方は背番号が入る。ただし、反則のアドバンテージ中にベンチに上がっても入力は不要)
 2. GK のチェンジは記入されているか。
 3. (オーバータイム時のみ) 延長時間は入っているか！ただし、GWS の時間は入れない。
- ② シュート数と GK セーブと被ゴール数

1. GK セーブは相手より受けて防いだシュートの数
 2. エンプティーゴールは、GKの被シュート数に入れない。
- ③ 選手又はスタッフのいない箇所は基本的には「-」で入力。(途中の選手がいない場合
詰めること)
- ④ 反則は正しく入力されているか
1. 反則取得時間、経過開始時間、終了時間が正しく記載されているか。(とくに終了時間
の記入忘れに注意)
 2. 相殺・ウォッシュアウト(ウォッシュアイス) ミスコンダクトペナルティーなどの
電工掲示に表示されない反則が正しく入力されているか。
 3. トゥーメニープレイヤーズ(TOO-M)の背番号が「T」になっているか。
- ⑤ HPに結果は正しく載っているか。

レフリーにサインをもらう前に最終確認

- ① 開始・終了・タイムアウトの時間は入っているか
- ② 「速報は試合終了になっているか」
- ③ 大会名・開催日時・は合っているか
- ④ 両チーム名(トーナメントの試合ではH・Vがチーム名横にあるか)・選手名・チーム
スタッフ・オフィシャルスタッフ・スーパーバイザー・レフリーラインズパーソンの
名前は合っているか
- ⑤ パワープレー・キルプレーゴール数、得点、GWS先攻の印(*)等は反映されてい
るか

確認できたら、ゲームシートを印刷する。

プリンタはリンクのレフェリー室の棚に入っているなので、取り出してUSBケーブルでパソコンにつないで印刷する。

OKなら レフリーに確認してもらいサインをもらう。

データを保存してパソコンの電源を確実に落とし、プリンタとともに元の位置にしまう。