

## 得点・アシスト認定基準

- 1 得点者は、得点になる直前にボールをプレーした攻撃側のプレーヤーのことをいう。
- 2 守備者が自陣のゴールに入れたときはサークル内で最後にボールをプレーした攻撃側プレーヤーを得点者とする。
- 3 アシスト者は、得点のシュートプレーの最終直前にボールをプレーした攻撃側のプレーヤーのことをいう。
- 4 **PCでシュートした者がリバウンドをシュートした場合**、それ以前のパスナーをアシスト者とする。
- 5 PSにより得点があったとき、PSを取得するために最も貢献したプレーヤーをアシスト者とする。
- 6 相手再開プレーからのボールをシュートし得点となった場合は、アシスト者なしとする。
- 7 記録上不明な者がある場合、不明として処理する。この場合、必ず**その欄に「不明」と記入すること。**

## 時計・得点・選手交代等の事務処理等(競技役員ジャッジ資格経験)の要領

- 1 記録表は集計の原本となり、大変重要な情報となるので確実に事務処理をすること。
- 2 試合結果、運営管理諸費用の支払い、個人の成績を記録すること。
- 3 時計・得点・選手交代等の事務処理は、記録担当チーム担当が行う。
- 4 **TO資格者がいれば、その指導のもとジャッジ資格者が行う。**
- 5 スターティングリストの受理、審判謝礼金の支払い、記録用紙の送信は、管理担当チームが行う。
- 6 時計・得点・選手交代等の事務処理等のサポート(ジャッジ養成)は審判員が行う。

## 試合記録の扱いについて

3

- 1 追加登録選手の人名、得点の数字、得点者・アシスト者の背番号などの文字が潰れないように記入すること。
- 2 試合管理チームは記録用紙を回収し、試合日当日中に送信する。
- 3 送信後は、不明瞭文字の照会・裏表ミスなどに備え、記録用紙を1年間保管すること。
- 4 記録後は、当日中に記録用紙記載の関東・関西それぞれの宛て先に送信すること。
- 5 23名以上の選手・16点以上の得点は2枚目を追加・記入し、監督に追加の署名をしてもらうこと。

## 試合開始前に行うこと

- 1 不明瞭なメンバー表は受理せず書き換えてもらうこと。
- 2 メンバー表からチーム名・チームID番号(2桁)・選手ID番号(2~3桁)・背番号を転記する。
- 3 追加登録選手は追加選手登録料(500円)の請求原本になる。
- 4 追加登録選手は姓名の両方(同姓者の区別のため)を記入すること。
- 5 ユニフォーム(シャツ、パンツ、ストッキング)を確かめ、ユニフォームが揃っている選手は○印を記入する。
- 6 キャプテンマークがある選手について主将欄に○印を記入する。
- 7 揃っていない選手があれば、行動規範抵触の根拠として、服装を記入すること。
- 8 審判員を通じて、チーム代表者(監督)に対し、行動規範に抵触する警告を発してもらうこと。

## 試合中に行うこと

- 1 警告があった場合、該当選手の当該警告欄にその時間を記入する。
- 2 得点があった場合、下の得点認定基準に従い、得点者背番号およびアシスト者背番号を記入する。
- 3 前もって、審判に告げてもらうよう試合前をお願いするとよい。
- 4 **得点の種類(FG/PS/PC)と得点のあった通算時間を記載する。**
- 5 アシスト者がいない場合にはアシスト欄の「ー」を記入する。
- 6 得点王、アシスト王の集計資料となる。
- 7 1Q・2Q・3Q・4Qの得点および合計得点を記入すること。

## 試合後に行うこと

- 1 得点を記入した後、チーム代表者(監督)の署名を求める。
- 2 得点者とアシスト者の確認を行うよう告げて、審判員の署名、所属を記入してもらう。
- 3 署名で氏名が判別できない場合には、氏名を楷書にて補記すること。
- 4 記録者の所属チーム名と氏名を記入(年度末の記録謝礼金精算の原本になる)する。
- 5 **試合管理チームに記録用紙を提出する。**

## 試合管理チームが行うこと

- 1 **審判員の所属と級を確認(記入)する。**
- 2 パンフレット等記載の所定謝礼金を立替払いし金額を記入する。
- 3 **チーム帯同以外の審判員の場合は、交通費を実費立替払いし金額を記入する。**
- 4 立替払い金額は、後日、精算資料となるので正確に記入すること。
- 5 記入のない場合は支払われない場合があるので注意すること。
- 6 記録チーム名・氏名を確認すること。**記録者名記載不備(フルネームでない等)は1,000円減額する。**
- 7 試合管理チーム名および審判謝礼金支払チーム名・氏名(必要に応じ)を記載すること。
- 8 当日中にFAX等で送信すること。
- 9 年度末に行われる精算の資料となるので正確に記入すること。
- 10 記入のない場合は支払われないので注意すること。スターティングリストの送信は不要。

社会人ホッケーリーグ 公式試合記録

日本社会人ホッケー連盟

プログラムカードNo.( ) 年 月 日 第( )試合 会場( )

[王座・東日本・西日本] [関東・関西] [1部・2部・3部・4部]リーグ [A・B]プール 入替戦 入替戦出場決定戦

チーム名
登録都道府県 /

Table with 2 columns: 合計, 1Q, 2Q, 3Q, 4Q, SO. All values are dashes.

チーム名
登録都道府県 /

Player list table for the first team with columns for 先発, 背番号, C/GK, 選手ID, G, Y, R.

Player list table for the second team with columns for 先発, 背番号, C/GK, 選手ID, G, Y, R.

Score table with columns for 時間, 得No., 7No., 種類, 得点.

種類 : FG=フィールドゴール PC=ペナルティコーナー PS=ペナルティストローク

Summary table with columns for 回数, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 計, SO戦, 回数, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 計.

結果 : O=ゴールイン x=ノーゴール ※No./No.=ペナルティストローク

監督

監督

アンパイア 級 所属

アンパイア 級 所属

謝礼 000円 A=5000円 B=3000円 C・D=2000円 P=1日につきプラス1000円

謝礼 000円 A=5000円 B=3000円 C・D=2000円 P=1日につきプラス1000円

交通費 00円 当日の帯同審判以外・試合出場者以外の者に支給 A・B=上限4000円 C・D=上限2000円

交通費 00円 当日の帯同審判以外・試合出場者以外の者に支給 A・B=上限4000円 C・D=上限2000円

スコアリング ジャッジ 所属

タイミング ジャッジ 所属

会場管理チーム

審判謝礼立替チーム (シーズン終了時精算)

# 社会人ホッケーリーグ 公式試合記録

日本社会人ホッケー連盟

プログラムカードNo.( ) 年 月 日 第( )試合 会場( )

[王座・東日本・西日本] [関東・関西] [1部・2部・3部・4部]リーグ [A・B]プール 入替戦 入替戦出場決定戦

チーム名	<b>プログラム左チーム</b>
登録都道府県 / 京都府	

合計	3	—	2
1Q	1	—	0
2Q	0	—	0
3Q	1	—	0
4Q	1	—	2
SO		—	

チーム名	<b>プログラム右チーム</b>
登録都道府県 / 兵庫県	

先発	背番号	C/GK	選手ID (プログラム非掲載者のみフルネーム)	G	Y	R
✓	1		12 001			
✓	2		002			
✓	3		003			
✓	4		004			
✓	5		005			
✓	7		007			
✓	8		008			
✓	9	C	009			
5	10		010			
✓	11		011			
✓	12	GK	012			
16	13		013			

先発	背番号	C/GK	選手ID (プログラム非掲載者のみフルネーム)	G	Y	R
✓	1		12 001			
✓	2		002			
✓	3		003			
✓	4		004		8	
✓	5		005			
✓	6		006			
4	7		007			
✓	8		008			
✓	9		009			
12	11		011			
✓	12	C/GK	012			
✓	13		013			
17	14		014			
	15		020			
✓	16		関西太郎			

監督

監督

アンパイア 級 所属

アンパイア 級 所属

謝礼 000円 A=5000円 B=3000円 C・D=2000円  
P=1日につきプラス1000円

交通費 00円 当日の帯同審判以外・試合出場者以外の者に支給  
A・B=上限4000円 C・D=上限2000円

謝礼 000円 A=5000円 B=3000円 C・D=2000円  
P=1日につきプラス1000円

交通費 00円 当日の帯同審判以外・試合出場者以外の者に支給  
A・B=上限4000円 C・D=上限2000円

スコアリング ジャッジ 所属

タイミング ジャッジ 所属

会場管理チーム

審判謝礼立替チーム (シーズン終了時精算)

時間	得No.	アNo.	種類	時間	得No.	アNo.	種類	時間	得No.	アNo.	種類
10	9	8	FG								
36	10	3	PC								
58	10	11	PS								

時間	得No.	アNo.	種類	時間	得No.	アNo.	種類	時間	得No.	アNo.	種類
47	7	-	FG								
60+	13	5	PC								

種類 : FG=フィールドゴール PC=ペナルティコーナー PS=ペナルティストローク

回数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	計	SO戦
No.												先・後
結果												守備者

回数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計
No.											
結果											

結果 : ○=ゴールイン x=ノーゴール ※ No./No. =ペナルティストローク