



2020

東京都大学サッカー連盟

記録員 マニュアル



《 Menu 》

1. はじめに	1
2. 心得	1
3. 持ち物	1
4. 当日の流れ	2
5. 試合内時間の表示	2
6. 記入方法・注意点	3

1. はじめに

「公式戦」、それは選手であれば誰もが目指す場所です。その公式戦の舞台上で、選手たちが出場・活躍した証を " 記憶 " ではなく " 記録 " として残すものが " 公式記録 " になります。公式記録がなければ、選手が学生時代にどれだけの公式戦に出場したかを証明するものは何一つありません。また公式記録から「得点王」「アシスト王」「優秀ゴールキーパー賞」を集計します。公式記録が正確であることで、各表彰の正確性が高まり、受賞者の価値を高めることに繋がります。記録員は、その役割を担っています。

2. 心得

正確性が一番

正確性を一番重要です。わからなかった事象については、推測で記入せず、周囲の本部役員や当該チームベンチに確認するなど、事実に基づく記録をしましょう。

2人で協力して作成しましょう

1人がプレーを確認し、もう1人がメモをしていくなど、それぞれの大学で担当するのではなく、2人で協力して記録を作成しましょう。

テレビ実況風がおススメ！

「●番→●番→●番シュート」「●●大学ファウル、●●大学に直接 FK」「●番に警告」などテレビ実況のように声に出すことで、記憶に残り、記録漏れがなくなります。ぜひ挑戦しましょう。

3. 持ち物

持参する持ち物

①ボールペン（清書用） ②修正テープ ③白紙 A4 用紙（メモ用紙） ④ストップウォッチ

当日用意するもの（運営本部より受け取る）

①メンバー提出用紙（運営本部用） ②下書き用公式記録 ③清書用公式記録

4. 当日の流れ

時間	内容	
-10	集合	※可能であれば、より早めに集合しましょう → 基礎情報、選手・監督名 を記入 【3 ページ参照】
前 半		
ハーフタイム		・主審に「①スコアの確認」「②警告・退場の対象者、理由」を確認 ※時間は原則、記録員の記録時間 ・前半のスコア、スタッツを記入
後 半		
試合 終了後	第4 審判確認	第4 の審判員に「交代の組合せ」を確認 ※参考：交代カード
	主審確認	主審に「①スコアの確認」「②警告・退場の対象者、理由」を確認 ※時間は原則、記録員の記録時間
	清書	観客数や勝ち点など全ての項目を記入
	主審署名	内容確認後、主審の署名
	会場責任者	内容確認後、会場責任者の署名

5. 試合内時間の表示

	実際の試合	公式記録での表示
前 半	0 分 00 秒～1 分 00 秒	1 分
	1 分 01 秒～2 分 00 秒	2 分
	⋮	⋮
	44 分 01 秒～45 分 00 秒	45 分
前 半 アディショナルタイム	45 分 01 秒～46 分 00 秒	45+1 分
	46 分 01 秒～47 分 00 秒	45+2 分
	⋮	⋮
ハーフタイム	—	HT
後 半	0 分 00 秒～1 分 00 秒	46 分
	1 分 01 秒～2 分 00 秒	47 分
	⋮	⋮
	44 分 01 秒～45 分 00 秒	90 分
後 半 アディショナルタイム	45 分 01 秒～46 分 00 秒	90+1 分
	46 分 01 秒～47 分 00 秒	90+2 分
	⋮	⋮
試合終了後	—	終了後

※ 秒単位は “切り上げて” 表示します

6. 記入方法・注意点

(1) 基礎情報（試合前に記入できる情報）

項目	記載内容	基準・注意点
大会名	正式名称で記入	“節”や“●回戦”まで記入 例) 1回戦 決定戦 第10節
日時	キックオフした日時を記入	時間は、予定ではなく、 <u>実際のキックオフ時間</u> を記入 例) 12:01 遅れた理由を一番下の【備考】に記載 例) ●●大学のベンチアウトが定刻より●遅れたため、キックオフが●分遅れた。
試合形式	結果ではなく、当該試合の競技規定を記載	例) 【90分 PK方式】【90分 延長20分 PK方式】
会場	正式名称を記入	“●●キャンパス”がつくのか、サッカー場 or グラウンドなのか
天候	晴／曇／雨／雪	“時々”や“一時”も使用可
ピッチ状態	左枠：天然芝／人工芝／土 右枠：その状態	全面良芝 ：ピッチが平である 良芝 ：ピッチが多少凸凹している 不良 ：ピッチが荒れている
表面	乾燥／水含み／水たまり／泥沼／積雪	乾燥 ：表面が乾燥している（濡れていない） 水含み ：雨、雪、霧などで、表面が濡れている 水たまり ：ピッチ内に水たまりが出来ている 泥沼 ：ピッチが泥沼のようになっている 積雪 ：ピッチに雪が積もっている
風	強風／弱風／無風	無風 ：旗がなびいていない 弱風 ：旗が弱くなびいている 強風 ：旗が強くなびいている、ボールに影響がある
審判氏名	記入してもらうのではなく、領収書などを参考に、 <u>記録員</u> が記入しましょう	
/ /	FPのユニフォームカラーを記入	メンバー提出用紙記載通り
KICK OFF	前半のキックオフチームに○をつける	
勝点	試合前勝点 → 試合後勝点	リーグ形式の試合のみ
選手名	メンバー提出用紙掲載通りに記載	ポジションは、GK／DF／MF／FW のいずれか
監督	監督不在時は、メンバー提出用紙に記載されている最上位の者の氏名を記入。 <u>「監督」の表示は消し</u> 、その者の役職を記載する。	

(2) 選手別スタッツ

項目	記載内容	基準・注意点
得点	得点者に得点数を入力	“0” は記入しない
シュート	シュート数を入力	“0” は記入しない 《シュートとは?》 攻撃側チームの選手が、直接得点することを目的に、ボールに意図的にプレーしたものを。プレーの意図がシュートであっても、プレーの結果、ボールが大きくゴールを外れた場合、また守備側選手に簡単に防がれた場合は、シュートではない。
交代	OUT 時間 : OUT の時間を記入 番号 : 代わりになる選手の番号を記入	先発選手の途中交代 : OUT 時間のみ記入 控え選手の途中出場 : 交代相手の番号のみを記入 (OUT 時間は記入不要) 途中出場&途中交代 : 途中出場の番号を記入、OUT 時に OUT 時間のみ記入

(3) チームスタッツ

項目	記載内容	基準・注意点
シュート	上記(2)シュートの合計数を記入	“0” も記入します
GK CK PK	それぞれの数を集計し、記入	“0” も記入します
直接 FK 間接 FK	それぞれの数を集計し、記入	ファウルの数ではなく、あくまで FK の数 ファウル判定があった直後に終了した場合には、FK としてカウントしない
(オフサイド)	「間接 FK のうち、 オフサイドが原因となった」数	<u>オフサイドの数ではない。</u> オフサイド反則があったチームの相手にカウント

(4) 警告・退場

項目	記載内容	基準・注意点
時間	【2ページ参照】	原則として、記録員の記録時間を採用する (主審への確認は不要)
理由	該当するものを記入	主審に必ず確認
番号	対象者の番号を記入	主審に必ず確認。監督やチーム役員の場合には、“—” を記入

《例：警告2枚による退場の記入方法》

時間	理由	番号	氏名
68分	C1	22	●●●●
90+1分	C2	22	●●●●
90+1分	CS	22	●●●●

【警告(1枚目)】 + 【警告(2枚目)】
= 【退場(理由: 警告2枚による)】

という考え方であるので、3行記入する

(5) オウンゴールの基準

結論	事例集
攻撃側チームの得点者とする	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートが、守備側選手に当たってコースが変わった場合 ・シュートが明らかに枠内に飛んでいない場合（攻撃側の「得点しよう」という意図を重視） ・守備側選手がクリアを試みる等の意図的にボールに働きかけた場合（攻撃側の「得点しよう」という意図を重視）
オウンゴール	<ul style="list-style-type: none"> ・明らかにシュートでないボールに、守備側選手が、意図的にプレーした場合 ・明らかにシュートでないボールが、偶然、守備側選手に当たった場合 ・守備側選手の明らかなミス。（バックパスがそのままゴールした等）

(6) 得点経過

Point 1 得点の2つ前のプレー（アシストの1人前）から記録

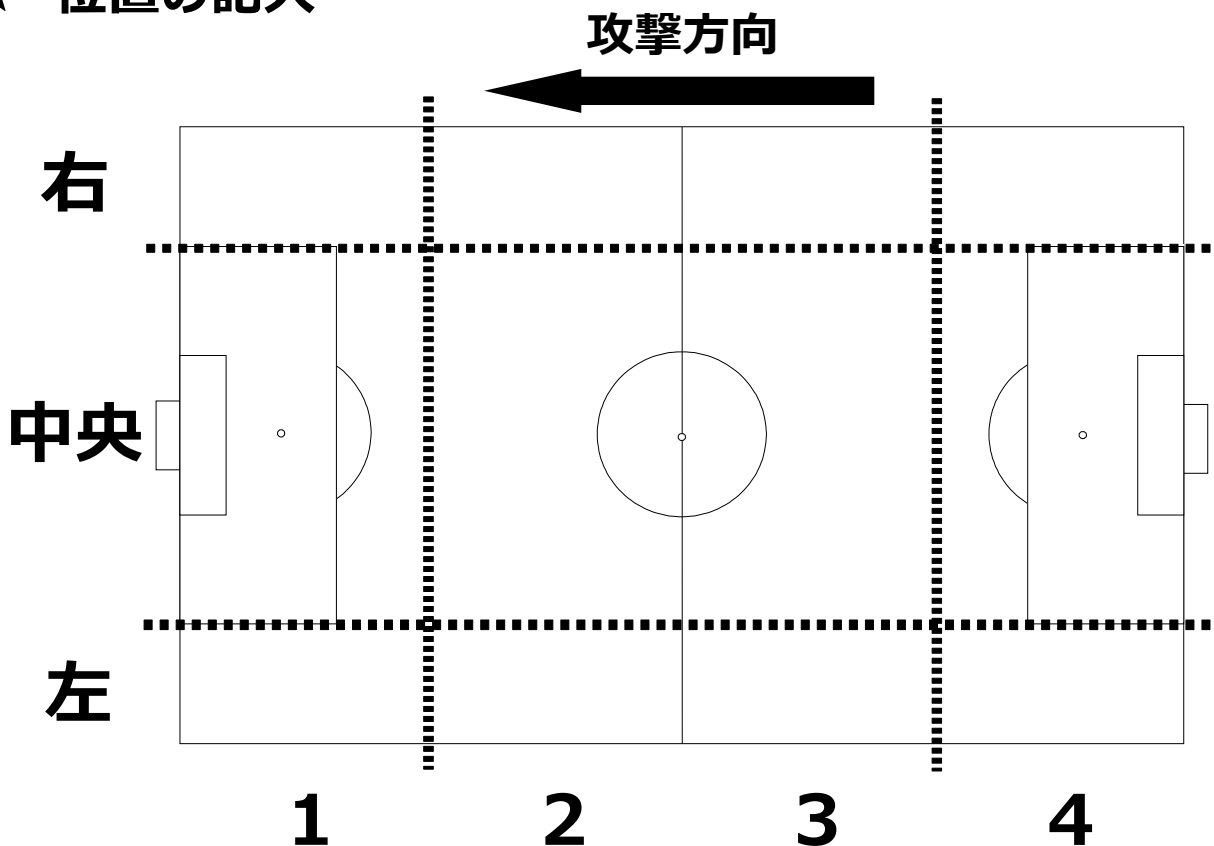
Point 2 『位置』 + 『選手』 + 『プレー』の順に記録

Point 3 セットプレーが起点となったものは、『位置』 + 『セットプレー』 + 『選手』 + 『プレー』の順に記録

Point 4 シュートによる得点の場合、シュートへのカウント漏れに注意

Point 5 不明瞭点については、チームベンチに尋ねたり、映像で確認した後、記録

★ 位置の記入



★ 凡例

●プレー

凡例	内容
2タッチ以上	シュートを含む、ドリブルにならない複数回のボールタッチ。【得点者がプレーした場合のみ記載】
～	ドリブル
→	グラウンダーのパス
↑	浮き球のパス
H	ヘディング（パス） 【"↑"や"→"と併せて使用】
カット	カットプレー
スルー	スルー ※スルーをした選手にアシストはつかない
クリア	守備側プレーヤーのクリア
左足S	左足でのシュート
右足S	右足でのシュート
HS	ヘディングシュート
S	足、頭以外の部分でのシュート
オウンゴール	オウンゴール

●セットプレー 他

凡例	内容
直FK	直接フリーキック
間FK	間接フリーキック
ドロップ	ドロップボール
PK	ペナルティーキック
左CK	攻撃側からみて左サイドからのコーナーキック
右CK	攻撃側からみて右サイドからのコーナーキック
GK	ゴールキック
スローイン	スローイン
こぼれ球	こぼれ球
混戦	相手選手との攻防が2タッチ以上続いた場合
ポスト	ゴールポストに当たった跳ね返り
バー	ゴールバーに当たった跳ね返り

●その他

相手FP	相手チームのフィールドプレーヤー
相手GK	相手チームのゴールキーパー

★ 記入例

例1	左2	10	～	→	中央1	8	右足S		
例2	右CK	20	↑	中央1	9	HS			
例3	PK	10	右足S						
例4	中央1	1	→	10	スルー	11	～	右足S	
例5	右1	スローイン	7	↑	中央1	10	～	左足S	
例6	右2	間FK	6	↑	中央1	相手GK	クリア	15	HS
例7	中央2	直FK	11	左足S					
例8	左2	10	～	中央1	→	8	2タッチ以上	右足S	
例9	中央1	7	～	→	4	～	右足S		