

2001/10/25
Game No
試合会場: 相模原市立総合水泳場
審判: 森田・片山

日本学生選手権

明治大	9	10	0	0	19
広島大	0	0	0	0	0

明治大 vs 広島大

時間	チーム・番号	氏名	攻撃項目	得点・退水者	時間	チーム・番号	氏名	攻撃項目	得点・退水者
第1P					滝井 英介				
	明治大 4	鴻池 薪一	ミドル/アウト						
	広島大 1	大谷 直嗣	ターンオーバー/ボール						
6分2秒	明治大 7	組口 雅民	カウンター/ゴールイン	1-0					
	広島大 5	大杉 昭吾	ターンオーバー/ボール						
	明治大 5	富川 良太	カットイン/アウト						
	広島大 2	名和原 寛	ターンオーバー/ボール						
	明治大 1	加藤 俊彦	ターンオーバー/ボール						
	広島大 2	名和原 寛	フロッター/キーパー						
4分10秒	明治大 2	三上 大輔	カウンター/ゴールイン	2-0					
3分53秒	2		フロッター/ゴールイン	2-1					
3分31秒	明治大 9	九十九優作	フロッター/ゴールイン	3-1					
	広島大 7	佐藤 亮	ターンオーバー/ボール						
3分7秒	明治大 3	高橋 真輝	カウンター/ゴールイン	4-1					
	広島大 2	名和原 寛	フロッター/キーパー						
2分33秒	明治大 5	富川 良太	カウンター/ゴールイン	5-1					
	広島大 5	大杉 昭吾	ミドル/キーパー						
1分46秒	明治大 5	富川 良太	フロッター/ゴールイン	6-1					
	広島大 5	大杉 昭吾	ターンオーバー/ボール						
1分22秒	明治大 10	中井 慎也	カウンター/ゴールイン	7-1					
	広島大 5	大杉 昭吾	ターンオーバー/ボール						
0分38秒	明治大 5	富川 良太	カウンター/ゴールイン	8-1					
	広島大 7	佐藤 亮	ターンオーバー/ボール						
0分8秒	明治大 2	三上 大輔	カウンター/ゴールイン	9-1					
第2P									
	明治大 9	九十九優作	フロッター/キーパー						
	広島大 2	名和原 寛	ターンオーバー/ボール						
5分58秒	明治大 2	三上 大輔	ミドル/ゴールイン	10-1					
	広島大 1	大谷 直嗣	ターンオーバー/ボール						
5分34秒	明治大 2	三上 大輔	カウンター/ゴールイン	11-1					
	広島大 3	川上 秀夫	ターンオーバー/ボール						
4分51秒	明治大 4	鴻池 薪一	カウンター/ゴールイン	12-1					
	広島大 2	名和原 寛	ミドル/キーパー						
4分14秒	明治大 9	九十九優作	カウンター/ゴールイン	13-1					
	広島大 7	佐藤 亮	ミドル/キーパー						
3分17秒	明治大		フロッター/ゴールイン	14-1					
	広島大 8	田中 義人	ターンオーバー/ボール						
2分48秒	明治大 9	九十九優作	カウンター/ゴールイン	15-1					
	広島大 1	大谷 直嗣	ターンオーバー/ボール						
2分4秒	明治大 3	高橋 真輝	カウンター/ゴールイン	16-1					
	広島大 1	大谷 直嗣	ターンオーバー/ボール						
1分36秒	明治大 9	九十九優作	カウンター/ゴールイン	17-1					
	広島大 7	佐藤 亮	ターンオーバー/ボール						
0分52秒	明治大 8	松本 健	カウンター/ゴールイン	18-1					
	広島大 2	名和原 寛	ターンオーバー/ボール						
0分13秒	明治大 7	組口 雅民	カウンター/ゴールイン	19-1					
	広島大 1	大谷 直嗣	ターンオーバー/ボール						

カットイン : カットインによるシュート
 フロッター : フロッターによるシュート
 ミドル : 中距離～長距離のシュート
 パワープレー : 守備側退水時のシュート
 カウンター : 速攻からのシュート
 4pシュート : ペナルティシュート

退水誘発 : 攻撃選手によるEXファール誘発
 4p誘発 : 攻撃選手によるペナルティファール誘発
 ターンオーバー : 攻防の切り替え
 ゴールイン : 得点
 キーパー : GKによるシュートセーブ
 ディフェンス : ディフェンスによるシュートセーブ
 アウト : バレーやゴールの外へのシュート

フローティング : フロッターによる退水誘発
 ドライブ : ドライブによる退水誘発
 ターンオーバー : 攻防切り替え時の退水誘発
 ボール : バスケットなど、ボールに絡む攻防切り替え
 ファウル : 反則による攻防の切り替え
 タイム : 攻撃時間切れによる攻防の切り替え