

2002.3.27
Game No.
試合会場: 東京体育館
審判: 小谷・福元

ジュニアオリンピック

広島水球	0	1	1	1	3
福岡工	2	4	0	1	7

広島水球

vs

福岡工

時間 チーム・番号 氏名 攻撃項目 得点・退水者

第1P					
	福岡工		ターンオーバー/ボール		
	広島水		ターンオーバー/ボール		
	福岡工		ターンオーバー/タイム		
	広島水		ターンオーバー/ファウル		
	福岡工		ターンオーバー/ボール		
	広島水		ターンオーバー/ボール		
	福岡工	10 谷川 浩一	ミドル/アウト		
	広島水		ターンオーバー/ファウル		
	福岡工	11 古館 龍也	カットイン/キーパー		
3分56秒	福岡工	3 荒瀬 寛文	ミドル/ゴールイン	0-1	
	広島水		ターンオーバー/ファウル		
	福岡工	5 中園 茂喜	ミドル/キーパー		
	広島水	2 藤岡 弓朗	ミドル/アウト		
2分19秒	福岡工	2 渡辺 龍大	退水誘発/ドライブ	中野 章	
	福岡工	10 谷川 浩一	パワープレー/アウト		
1分55秒	広島水	2 藤岡 弓朗	退水誘発/ドライブ		
	広島水	8 中野 章	パワープレー/ディフェンス		
0分43秒	福岡工	4 羽野 竜矢	フローター/ゴールイン	0-2	
	広島水	8 中野 章	ミドル/キーパー		
	福岡工	10 谷川 浩一	ミドル/キーパー		

第2P					
6分34秒	福岡工	10 谷川 浩一	ミドル/ゴールイン	0-3	
6分19秒	広島水	11 児玉 武稔	退水誘発/フローティング		
	広島水		ターンオーバー/ボール		
	福岡工		ターンオーバー/ボール		
5分36秒	広島水	12 長畑 匡紀	退水誘発/フローティング		
5分10秒	広島水	4 新見 敏也	ミドル/ゴールイン	1-3	
	福岡工		ターンオーバー/ボール		
	広島水	2 藤岡 弓朗	ミドル/キーパー		
	福岡工	4 羽野 竜矢	フローター/キーパー		
	福岡工	2 渡辺 龍大	ミドル/アウト		
3分19秒	広島水	2 藤岡 弓朗	退水誘発/ドライブ		
	広島水	2 藤岡 弓朗	パワープレー/アウト		
	福岡工	2 渡辺 龍大	カンター/アウト		
	広島水	4 新見 敏也	カットイン/キーパー		
2分18秒	福岡工	2 渡辺 龍大	カットイン/ゴールイン	1-4	
	広島水		ターンオーバー/ボール		
1分26秒	福岡工	10 谷川 浩一	ミドル/ゴールイン	1-5	
1分0秒	広島水	2 藤岡 弓朗	退水誘発/その他		
	広島水	12 長畑 匡紀	パワープレー/キーパー		
0分13秒	福岡工	11 古館 龍也	カットイン/ゴールイン	1-6	

第3P					
	福岡工	4 羽野 竜矢	フローター/キーパー		
	広島水		ターンオーバー/ボール		
	福岡工		ターンオーバー/ボール		
	広島水		ターンオーバー/ボール		
	福岡工		ターンオーバー/ボール		
	広島水		ターンオーバー/ファウル		
	福岡工		ターンオーバー/ボール		
3分20秒	広島水	8 中野 章	フローター/ゴールイン	2-6	
	福岡工		ターンオーバー/ファウル		
3分9秒	広島水	2 藤岡 弓朗	退水誘発/		
	広島水	4 新見 敏也	ミドル/アウト		
	福岡工		ターンオーバー/ボール		
	広島水		ターンオーバー/ボール		
	福岡工	2 渡辺 龍大	ミドル/キーパー		
1分1秒	広島水	12 長畑 匡紀	退水誘発/フローティング		
	広島水	12 長畑 匡紀	パワープレー/アウト		
	福岡工	10 谷川 浩一	ミドル/キーパー		
	広島水		ターンオーバー/ボール		

第4P					
	広島水		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
フローター	: フロー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
4 p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
4 p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	: フロー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	: パスカットなど、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