

2010.3.30
Game No. 20
試合会場: 千葉県国際総合水泳
審判: .

第32回全国JOC(春季)水球競技

川口SC	1	0	1	1	3
柏崎アクア	1	0	0	0	1

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									
	柏崎アクア 7	古谷 瞳	GK交代/		0:14	川口SC		ターンオーバー/ボール	
3:41	川口SC 7	斎藤葵	5mシュート/ゴールイン	1-0		柏崎アクア		タイムアウト2	
	柏崎アクア		ターンオーバー/ボール			柏崎アクア		ターンオーバー/ファール	
	川口SC 8	田島夏未	ミドル/キーパー			川口SC 6	池田佳寿美	5mシュート/キーパー	
	柏崎アクア		ターンオーバー/ボール						
	川口SC		ターンオーバー/ファール						
	柏崎アクア 4	遠山 星来	5mシュート/アウト						
1:30	川口SC 5	風間祐李	退水誘発/その他	遠山 星来					
	川口SC 2	吉野美由	パワープレー/キーパー						
	柏崎アクア 4	遠山 星来	ミドル/アウト						
0:37	柏崎アクア 8	林 真梨瀬	ミドル/ゴールイン	1-1					
	川口SC		ターンオーバー/ボール						
	柏崎アクア		ターンオーバー/ボール						
第2P									
	川口SC 6	池田佳寿美	5mシュート/キーパー						
	柏崎アクア 8	林 真梨瀬	ミドル/アウト						
	川口SC 3	小峰梓	カットイン/アウト						
	柏崎アクア		ターンオーバー/ボール						
	川口SC 7	斎藤葵	ミドル/アウト						
	柏崎アクア 8	林 真梨瀬	ミドル/アウト						
	川口SC 5	風間祐李	ミドル/キーパー						
	柏崎アクア 8	林 真梨瀬	ミドル/アウト						
	川口SC		ターンオーバー/ボール						
	柏崎アクア		ターンオーバー/ボール						
	川口SC 5	風間祐李	ミドル/アウト						
	柏崎アクア 4	遠山 星来	ミドル/アウト						
第3P									
	川口SC		ターンオーバー/ボール						
	柏崎アクア		ターンオーバー/ボール						
3:0	川口SC 7	斎藤葵	ミドル/ゴールイン	2-1					
	柏崎アクア		ターンオーバー/ファール						
	川口SC		ターンオーバー/ボール						
	柏崎アクア		ターンオーバー/ボール						
	川口SC 5	風間祐李	5mシュート/アウト						
1:25	柏崎アクア 4	遠山 星来	退水誘発/その他	小峰梓					
	柏崎アクア 3	池田 梨菜	パワープレー/キーパー						
	川口SC 6	池田佳寿美	5mシュート/キーパー						
	柏崎アクア 8	林 真梨瀬	ミドル/アウト						
	川口SC 6	池田佳寿美	ミドル/キーパー						
0:13	柏崎アクア		タイムアウト1						
	柏崎アクア 4	遠山 星来	ミドル/アウト						
第4P									
3:34	川口SC 7	斎藤葵	ミドル/ゴールイン	3-1					
	柏崎アクア		ターンオーバー/ボール						
	川口SC		ターンオーバー/ボール						
	柏崎アクア 2	吉田 舞	5mシュート/アウト						
	川口SC 6	池田佳寿美	ミドル/アウト						
	柏崎アクア 8	林 真梨瀬	ミドル/キーパー						
	柏崎アクア 6	長谷川 雛子	5mシュート/キーパー						
	川口SC 7	斎藤葵	ミドル/アウト						
	柏崎アクア		ターンオーバー/ボール						
	川口SC		ターンオーバー/ボール						
	柏崎アクア 6	長谷川 雛子	ミドル/キーパー						

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
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
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 : 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