

【S1001】

(公財)日本ハンドボール協会

新公式記録用紙対応 スコアシートP C入力の手引き

このたび、公式記録用紙の変更に伴い、山口県ハンドボール協会では、PC スコア入力を前提とした Excel ファイルを作成しました。以下に入力の手引きをしますが、氏名等のデータは、日本協会会員登録管理システム (Handballer.jp)の大会管理で集計される様式を前提として作成しています。このシステムには保護がかかっています。なお、システムについてのお問い合わせは、山口県ハンドボール協会 (ygh2015@yamag-hba.sakura.ne.jp)までお願いします。

この手引きの適用システムファイル名は、S1101(男子)、S1201(女子)です。

1 スコア入力 【外付けのテンキーがあると便利です】

(1) スコア入力シートは「input」シートです。

◎入力の基本順序は、①チーム(A or B)→②背番号→③結果(7mTC、警告等)→④時間(4桁)

◎さらに④で入力した相手チームにも警告・退場等があれば、⑤背番号→⑥結果(7mTC、警告等)→レフリーのタイミングと順番で入力してください。

例 1) A 7 が退場・レフリータイムアウト(00分50秒)、B 2 による7mスローで再開、成功(得点)

例 2) B に7mスロー、レフリータイムアウト(〇〇分〇〇秒)、A 7 が退場、B 2 による7mスローで再開、成功(得点)

そのときの展開にあわせて、チームをA・Bどちらにしても入力ができます。

7	8	列	チーム	背番	結果	時	背番	結果
9	1	period				前半		
10	2	最上農業	13	得点	0202			
11	3	+c1 +k1	5	7m失敗	0250	14	警告	
12	4	period	14	得点	0344			
13	5	済南学院	5	得点	0437			
14	6	済南学院	13	警告	0530			

○最初は、period を選択し、時間欄に「前半」と入力。スペースを挟んでください。

①プルダウンで、チームを選択します。「c1」がAチーム、「k1」がBチームです。選択後にチーム名が表記されます。

②背番号を入力

③結果をプルダウンで選択する。

④時間を4桁で入力する。

⑤相手チームの情報もあれば
続けて背番号、結果を入力する。

☆右側にランニングスコアが表記されるので確認してください。

8	列	チーム	背番	結果	時	背番	結果
9	1	period			前半		
10	2	最上農業	13	得点	0202		
11	3	済南学院	5	7m得点 7m失敗 警告 退場 タイムアウト 失格	0250	14	警告
12	4	最上農業	14		0344		
13	5	済南学院	5		0437		
14	6	済南学院	13		0530		
15	7	最上農業	3		0600		
16	8	済南学院	1	得点	0653		
17	9	最上農業	15	得点	0827		

(2) 前半、後半、延長・・・7mTCの終了時には、必ず現在の得点をTDと確認して入力する。

→前半・後半ごとの得点が表記される。

列	チーム	背番	結果	時	背番	結果	得点のみ	背番	結果	得点	時間	列	得点	結果	背番
1	period														
2	岩国工業(山口県)	2	得点	0022				2	1	00	22				
3	岩国工業(山口県)	3	得点	1009	3	警告		3	2	10	09		W	3	

(3) 連続クイックスタートによって、入力が追いつかない場合は、「緊急時得点のみ」入力セルを使用することもできます。入力の際は、Aチーム2番の得点⇒1 0 2、Bチーム1 0番の得点⇒2 1 0と入力※注さらに続けて時間入力も可能です。入力例Aチーム2番の得点は10分30秒⇒1 0 2 1 0 3 0と入力※時間の入力は、前半、後半終了後等に簡易スコアシートを参考に入力してください。その際、2 1 0の続きに時刻を入力してください。左のrunning入力の時間欄に入力もできますが、チーム欄にどちらかのチーム名を表示する必要があります。

(4) タイムアウトがあれば、時刻を入力する。2回目のカードには、「前半・後半」を選択する。

また、警告のチーム累積回数が表記されるので、4回目の警告を入力しないようにする。

列	チーム	背番	結果	時	背番	結果	得点のみ	背番	結果	得点	時間	列	得点	結果	背番
1	period														
2	最上農業						28	対				27		済南学院	
3	前半	後半	延長1	延長1	延長2	延長2	7mTC		前半	後半	延長1	延長1	延長2	延長2	7mTC
4	8	20	2	0	1	2	4		8	11	0	2	1	2	3
5	タイムアウト(直接入力)		1	2	前後	3	警告		タイムアウト(直接入力)		1	2	前後	3	警告
6			02:32				2								2

2 公式記録用紙の印刷

(1) 試合前に、「namelist」シートを公式記録用紙①(主催者用)に印刷する。

→確認サインを受ける。

(2) 試合終了後、「input」シートをサイン入りの公式記録用紙①(主催者用)に追加印刷する。

→用紙セットがずれていないこと。

→審判員、TDに確認サインを受け、簡易スコアシート、使用パソコンと一緒に本部席へ届ける。

(3) scoresheet、runscore は必要な場合に印刷する。

3 背番号、氏名等の自動入力と大会名等の入力

(1) 選手情報一覧とチーム情報一覧のシートの原本からそれぞれシート内容をすべて選択しコピーする。

→シート自体のコピーはしない。(リンクが解除される。)

(2) 数式をコピーする。

- ①選手情報一覧シートは、並べ替えをしておく。
→第1ソートでC列(チーム名)、第2ソートでO列(背番号)にして並べ替える。
- ②チーム一覧情報シートを加工する。
→F列(チーム区分)を4～6文字表記の名称を入力しておく
- ③男女別列のD 7セルに「=IF(F7=namelist!\$C\$8,ROW(),"")」を入力して以下コピー
- ④チーム区分列のE 7セルに「=IF(F7=namelist!\$C\$6,ROW(),"")」を入力して以下コピー

(3) 「namelist」シートで、大会情報と当該試合の競技役員を入力し、対戦チームを選択する。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	年月日	2016	年	会場名	キリンビバレッジ周南総合スポーツセンター								
2		8	月	大会名	高松宮記念杯第67回全日本高等学校ハンドボール選手権大会								
3		2	日	性別	男子								
4		月	曜	回戦	1回戦 ①								
5	試合番号	A1		都道府県	山口県								
6				市町村	周南市								
7				オフィシャル席									
8	Aチーム	1	県立岩国商業高	審判員									
9		②	岩国商業	審判員									
10	Bチーム	2	県立下関中央工	TD1									
11			下関中央工業	TD2									
12													
13	スローオフ	Aチーム	岩国商業										
14	延長	③	3	第1延長→第2延長→7mTC									
15	岩国商業	選手番号	選手	主将	下関中央工業	背番号	選手	主将					
16		39	1長門一の宮	C		51	1す	0					
17		40	2長府			52	2せ	C					
18		41	3小月			53	3そ	0					
19		42	4植生			54	4た	0					
20		43	5厚狭			55	5ち	0					
21		44	6小月			56	6つ	0					

- ①「回戦」は修正変更可能なので、キーボードF2キーでカーソルを出して修正します。
- ②チーム番号は、対戦チームの組み合わせ抽選番号を入力すると下表に表示されますので、チーム初戦の場合は確認をしてください。
- ③延長設定をプルダウンで選択します。
- ④審判員、TD、JHAの氏名を入力します。
- ⑤種別・大会表示以外の場合は、この欄を使用します。

4 その他

(1) 簡易スコアシートによる、手書きによるランニングスコアの作成

→PCクラッシュや入力データの消失、連続クイックスタートによる入力遅延と忘失のために必ず手書きの控えを作成してください。

(2) PDFによるスコア管理

→個々のファイルには全チームの個人情報が含まれています。スコアが確定した段階でPDF処理をしてください。その際には、最終的に1ページ目にscoresheet(公式記録用紙)、2ページ目にrunscore(ランニングスコア)になるようにしておかれることを推奨します。

(AdobeCS2をお勧めします。ただし32bitPCに限ります。64BitはNG)

(3) 試合中によくあること

①得点の誤入力

→得点は「2回笛が鳴る！3回目の笛のタイミングが時間入力になる」※ラインクロスであれば笛は1回

②逆のチームに得点を入力

→操作するオペレーターの性格に合わせて、練習を重ねてください。

→TDを確認をする。TDからオペレーターに声をかけることも重要です。

③選手背番号の見落とし、忘失、誤入力

→TDとよく連携して、オフィシャル席の役員全員と情報共有できるように努めること。

④連続クイックスタート

→『得点管理が最優先』何が何でも。入力遅延と忘失が最大の課題です。

→時間入力は、前後半終了後でも構いません。

→そのシュートが得点なのかをレフェリーの笛とジェスチャーで判断する。