財団法人日本アイスホッケー連盟 Faceoff System

ゲームシート入力 マニュアル



2012年11月8日

4. 【ゲームシートの入力】

ブラウザのURL欄に以下のゲームシート入力ログイン画面アドレスを入力しアクセスします。

http://www.jihf.or.jp/gamesheet/index.php

(テスト用は、http://jihf.i-pn.jp/gamesheet/index.php)

以下の「ゲームシート入力システム」のログイン画面が表示されます。 試合管理画面の「GameSheet」ボタンをクリックした場合はログイン画面が表示されず 以下のメニューが表示されます。

ゲームシートを入力する試合のID、パスワードを入力し「ログイン」ボタンをクリックします。 (大会登録時に設定したゲームシートシステムログインIDおよびパスワード)

JIHF ゲームシート入力システム

ログイン画面
ログインID:
パスワード:
ロヴィン

ログインすると、以下の試合一覧画面が表示されます。

JIHF ゲームシート入力システム

大会名:テスト大会

[ログアウト]

試合No	試合名称	試合開始	対戦チーム	操作
1	第一試合	2012年10月10日 13時36分	(A) あいう (B) かきく	【出場選手】【オフィシャル】【ゲームシート】
2	第二試合	2012年10月10日 18時05分	(A) あいう (B) さしす	【出場選手】【オフィシャル】【ゲームシート】
3	第三試合	2012年10月10日 20時00分	(A) かきく (B) 三星ダイトーペリグリン	【出場選手】【オフィシャル】【ゲームシート】
4	第4試合	2012年10月10日 20時40分	(A) かきく (B) さしす	【出場選手】【オフィシャル】【ゲームシート】
5	555	2012年10月10日 21時37分	(A) 三星ダイトーペリグリン (B) あいう	【出場選手】【オフィシャル】【ゲームシート】
6	第六試合	2012年10月18日 17時27分	(A) 札幌大学 (B) 三星ダイトーペリグリン	N出場選手】 【オフィシャル】 【ゲームシー・】
7	test	2012年10月19日 18時31分	(A) 札幌大学 (B) かきく	【出場選手】【オフィシャル】【ゲームシート】

入力対象試合の「出場選手」、「オフィシャル」、「ゲームシート」をクリックすることで 各々の情報を入力することができます。 (詳細は次ページ以降参照)

【出場選手】 試合に出場する選手の背番号やポジションなどの登録を行います

【オフィシャル】 試合のオフィシャル役員の登録を行います

【ゲームシート】 ゲームシートの入力を行います

(ゲームシート入力の流れ)

ゲームシート入力の流れは以下の3ステップになります。

(Ⅰ)選手情報登録 (Ⅱ)オフィシャル登録 (Ⅲ)スコア等入力

I 選手情報登録

試合に出場する選手の選択および、背番号、ポジションの登録を行います。 メニューの出場選手をクリックします。

以下の画面で、試合に出場する両チームの選手にチェックを入れます。

JIHF ゲームシート入力システム

出場選手を選択してください

大会名:テスト実験試験長い名前の大会の場合はどうなるか (試合No:3 第三試合)





チェックを入れたら、「詳細設定」ボタンをクリックしてください。

以下の詳細設定画面で各選手の背番号、ポジションの情報を入力し、「設定する」ボタンをクリックしてください。

JIHF ゲームシート入力システム

大会名:申込フォームテスト用大会 (試合No:1 第一試合)

出場選手情報設定

選手右の矢印ボタンをドラッグし、ゲームシートの表示順を変更してください。 背番号・ポジションに変更があれば入力・選択してください。 よろしければ、「設定する」ボタンをクリックしてください。



選手に関する情報の入力・選択項目は以下の通りです。

背番号(必須)	選手の背番号を入力します。	
ポジション(必須)	選手のポジションを選択します。	

選手情報の設定が完了すると以下の画面が表示されるので「メニュー」へ戻ります。

JIHF ゲームシート入力システム

大会名:公式版ゲームシートテスト大会 (試合No:1 第一試合)



Ⅱ オフィシャル登録

ヘッドコーチやタイムキーパーなどのオフィシャルを登録します。 メニューのオフィシャル情報設定をクリックします。

以下の画面で、オフィシャルの方の名前もしくは選手 I Dを入力し、 「確認する」ボタンをクリックします。

JIHF ゲームシート入カシステム 大会名:公式版ゲームシートテスト大会 (試合No:1 第一試合)

オフィシャル情報設定 Faceoffに登録済みの方は選手IDのみ、未登録の方は姓名のみを入力し、 「確認する」 ボタンをクリックしてうださい。 種類 Head CeachA 9金: テスト 名: 上部 9±: æ.-Pnalty Timelo 29: 8: 92: 8: 9±: Goal Judge 1 35: Goal Judge2 Penalty Bench Attendant I 99: Penalty Bench Attendant2 名: 02: 2. 44: 20: Scorekeepers Assistant2 993 8: Linesman I 32: 8: Lineamon2 99: 92: Team ManagerA 84: 4: Team ManagerB 99: 名: Assistant CoachA 92: 92: Assistant CoachB 確認する

(Faceoffに登録済みの選手・スタッフを設定する場合)

選手 | D欄に | Dを入力します(名前欄は入力不要)。

(Faceoff未登録の方を設定する場合)

名前欄のみに姓・名の形で入力します。

確認画面が表示されますので、設定してよければ、「設定する」ボタンをクリックします。 前の画面で選手 I Dを入力した場合、Faceoffより選手名を取得し表示されます。

オフィシャル情報の設定が完了すると以下の画面が表示されるので「メニュー」へ戻ります。

JIHF ゲームシート入力システム

大会名:公式版ゲームシートテスト大会 (試合No:1 第一試合)

オフィシャル情報設定

設定を完了しました。

[メインメニュー]

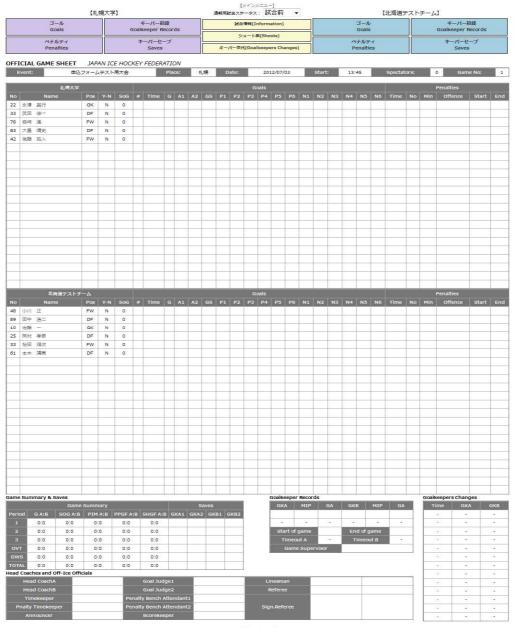
Ⅲ スコア等入力

ゴール・ペナルティなどのゲームシート情報の入力を行います。

ゲームシートは、「大会情報」登録時に設定したゲームシートの種類に準じた画面となります。 ゲームシートのタイプは以下の4種類になります。

(各シートの詳細はオフィシャルサイトなどをご覧ください)

(A) 公式版



[メインメニュー]

公式版ゲームシートの入力メニューは画面上部の以下の項目になります。

各メニュークリック時に以下の画面がポップアップ表示されるのでデータを入力後「追加(登録)」ボタンを クリックすることで登録できます。(登録するとゲームシートへ反映されます)



① 試合ステータス 試合ステータスを選択します。(速報に使用 日ア連のみ有効)

ゴール情報を入力します。

GWS	ゲームウィニングショット時
Time	得点した時間
G	得点選手の背番号
A 1	アシスト選手 1 の背番号
A 2	アシスト選手2の背番号
GS	滞氷選手の状況
P1~6	得点チーム滞氷選手背番号
N1~6	失点チーム滞氷選手背番号



③ A Penalties ⑦ B Penalyies

ペナルティ情報を入力します。(2つまで連続入力可能)

Time	反則した時間
Νo	反則した選手の背番号
Min	科せられた反則分数
Offence	反則内容
Start	反則時計の開始時間
End	反則時計の終了時間



4 A Goalkeeper Records

8 B Goalkeeper Records

ゴールキーパーの情報を入力します。

GKA	ゴールキーパーの背番号
MIP	ゴールキーパーの滞氷時間
GA	ゴールキーパーの失点数



(5) A Saves (9) B Saves

ゴールキーパーのセーブ情報を入力します。

GKA1	ゴールキーパー 1 のセーブ数
GKA2	ゴールキーパー2のセーブ数

※各ピリオド毎に入力します。



10 Goalkeeper Changes

ゴールキーパーの交代情報を入力します。

time	ゴールキーパーの交代時間
GKA	A チームのキーパーの背番号
GKB	Bチームのキーパーの背番号

【Goalkeepers Changesデーク登録】 チェンジタイムおよびGKの音番号を入力してください time GIA GIEB ド WTimeは無計物能と入力してください。 3000(確定)

① 試合情報

試合の基本情報を入力します。

入場者数	入場者数
試合時間	実際の試合時間
TimeOut	タイムアウトをとった時間



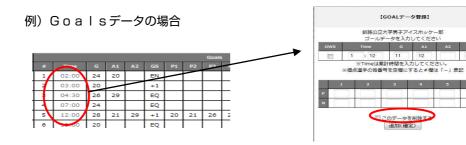
⑫シュート数

各ピリオド毎のシュート数を入力します。

Α	Aチームのシュート数
В	Bチームのシュート数



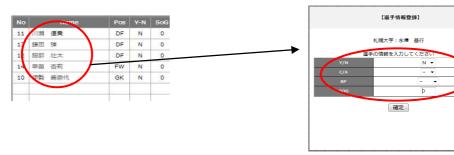
**Goal、Penalties、Goalkeeper Changesデータの修正・削除 修正・削除対象の時間をクリックすることで、修正・削除が可能です。



※編集する場合は修正値を入力後、「追加(確定)」ボタンをクリックします。 ※削除する場合は「このデータを削除する」にチェックし、「追加(確定)ボタンをクリックします。

※各選手の名前をクリックすると、出場区分(Y/N)、キャプテン区分(C/A)、

ベストプレーヤー(BP)、シュート数(SOG)を入力できます。

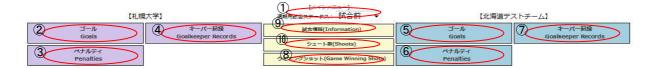


(B) 簡易版



簡易版ゲームシートの入力メニューは画面上部の以下の項目になります。

各メニュークリック時に以下の画面がポップアップ表示されるのでデータを入力後「追加(登録)」ボタンを クリックすることで登録できます。(登録するとゲームシートへ反映されます)



① 試合ステータス 試合ステータスを選択します。 (速報に使用 日ア連のみ有効)

② A Goals ⑤ B Goals

ゴール情報を入力します。

GWS	ゲームウィニングショット時
Time	得点した時間
G	得点選手の背番号
A 1	アシスト選手 1 の背番号
A 2	アシスト選手2の背番号

(GOALデータ登録) 利順大学 ゴールデータを入力してください GWS Time G A1 A2 ※Timeは異計時間を入力してください。 ※視点選手の背番号を空機にすると#欄は「-」表記 追加(確定)

3 A Penalties 6 B Penalyies

ペナルティ情報を入力します。(2つまで連続入力可)

Time	反則した時間
Νo	反則した選手の背番号
Min	科せられた反則分数
Offence	反則内容

A Goalkeeper Records

⑦ B Goalkeeper Records

ゴールキーパーの情報を入力します。

Gk No	ゴールキーパーの背番号
1~0VT	ゴールキーパーの滞氷時間

※最大3名までのゴールキーパー分のデータを 入力します。

□ CLOSE 【Goalkeepers Recordsデータ登録】			
札幌大学			
GH	(の背番号および滞)	k (累計) 時間を入力	してください
		GKA2	GKA3
GK No			
1			
2	: -		: .
3			
ovt		:	:
		登録	

® Winning Shots

ゲームウィニングショットの情報を入力します。

А	Aチーム選手背番号
В	Bチーム選手背番号
GKA	A チームキーパー背番号
GKB	Bチームキーパー背番号
GF:GA	ウィニングショット時点の得点数

⑨ 試合情報

試合の基本情報を入力します。(項目は公式版と同様)

⑩ シュート数

各ピリオド毎のシュート数を入力します。(項目は公式版と同様)

※Goal、Penalties、Game Winning Shotsデータの修正・削除

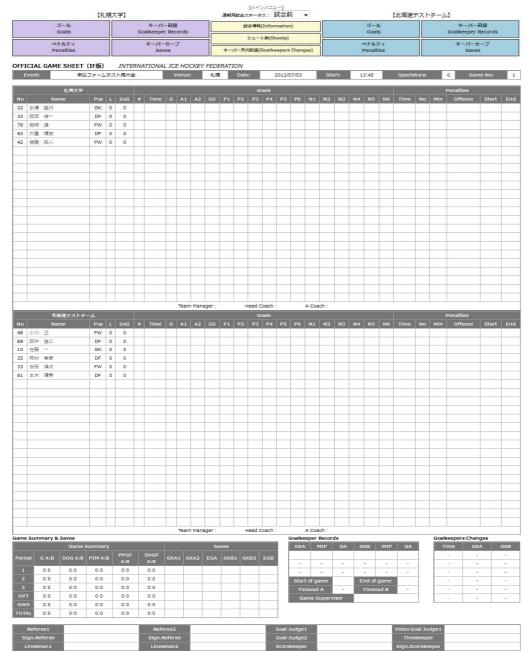
修正・削除対象の時間をクリックすることで、修正・削除が可能です。

Game Winning ShotsはAの背番号をクリックすることで、修正・削除が可能です。

※各選手の名前をクリックすると、出場区分(Y/N)、キャプテン区分(C/A)、

ベストプレーヤー (BP)、シュート数 (SOG) を入力できます。

(C) IF版



[メインメニュー]

IF版ゲームシートの入力メニューは画面上部の以下の項目になります。

各メニュークリック時に以下の画面がポップアップ表示されるのでデータを入力後「追加(登録)」ボタンを クリックすることで登録できます。(登録するとゲームシートへ反映されます)



① 試合ステータス 試合ステータスを選択します。(速報に使用 日ア連のみ有効)

② A Goals ⑥ B Goals

ゴール情報を入力します。

GWS	ゲームウィニングショット時
Time	得点した時間
G	得点選手の背番号
A 1	アシスト選手 1 の背番号
A 2	アシスト選手2の背番号
GS	滞氷選手の状況
P1~6	得点チーム滞氷選手背番号
N1~6	失点チーム滞氷選手背番号



3 A Penalties 7 B Penalties

ペナルティ情報を入力します。

Time	反則した時間
Νo	反則した選手の背番号
Min	科せられた反則分数
Offence	反則内容
Start	反則時計の開始時間
End	反則時計の終了時間



4 A Goalkeeper Records

8 B Goalkeeper Records

ゴールキーパーの情報を入力します。

GKA	ゴールキーパーの背番号
MIP	ゴールキーパーの滞氷時間
GA	ゴールキーパーの失点数



⑤ A Saves ⑨ B Saves

ゴールキーパーのセーブ情報を入力します。

GKA1	ゴールキーパー 1 のセーブ数
GKA2	ゴールキーパー2のセーブ数
EGA	ゴールキーパー3のセーブ数

※各ピリオド毎に入力します。



10 Goalkeeper Changes

ゴールキーパーの交代情報を入力します。

time	ゴールキーパーの交代時間
GKA	A チームのキーパーの背番号
GKB	Bチームのキーパーの背番号

① 試合情報

試合の基本情報を入力します。(項目は公式版と同様)

⑫ シュート数

各ピリオド毎のシュート数を入力します。(項目は公式版と同様)

※Goal、Penalties、Game Winning Shotsデータの修正・削除

修正・削除対象の時間をクリックすることで、修正・削除が可能です。 Game Winning ShotsはAの背番号をクリックすることで、修正・削除が可能です。

※各選手の名前をクリックすると、出場区分(Y/N)、キャプテン区分(C/A)、 ベストプレーヤー(BP)、シュート数(SOG)を入力できます。

※入力されたゲームシートは、日本アイスホッケー連盟サイトの「大会情報」ページの以下の部分を クリックすると、ゲームシート形式でポップアップ表示されます。

