







Name			
鈴木圭			
No.	Position		
1	GK		
In	Out		
セーブ			
方向	被打数	成功数	キャッチ
右	3	2	1
左	1	0	0
正面	4	3	1
タイプ	被打数	成功数	キャッチ
ミドル	6	4	1
ペナ内	1	0	0
クロス	1	1	1

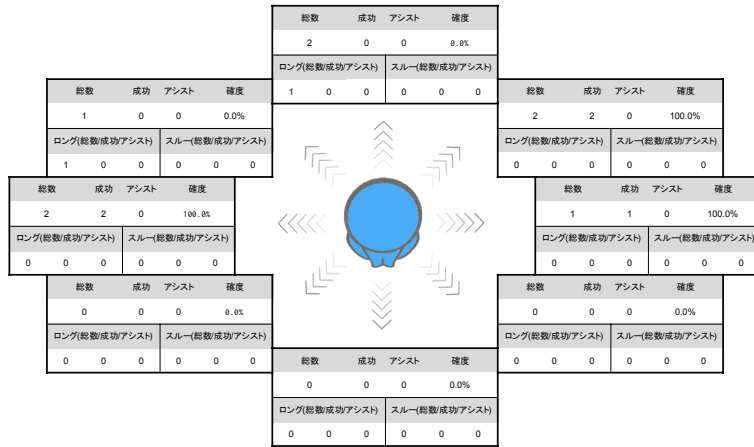
パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
8	5	0	62.5%		
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)			
2	0	0	0	0	0
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	0
0	0	0	0

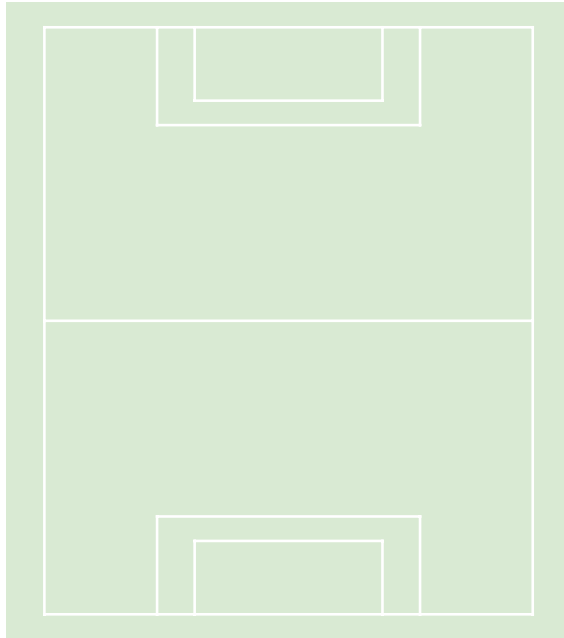
飛び出し			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
3	3	100.0%	0	0	0.0%

競合い		
総数	成功数	確度
0	0	0.0%

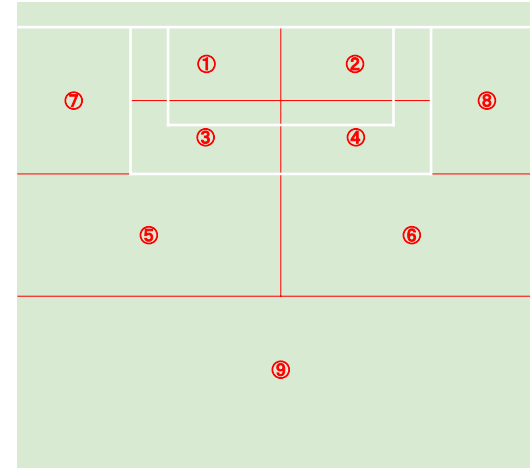
### PASS



### DRIBBLE AREA



### SAVE SHOOT



エリア1(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア2(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向
		1
エリア3(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア4(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア5(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向
		3 3 1
エリア6(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向
1	1	1 1
エリア7(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア8(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア9(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向

### COMMENT

申し訳ないけども、この試合も今のコーチでは技術的なコメントの仕方がよくわからない。  
 数字上でセーブがついているのも圭が恐れ切ったと真ん中に相手がぶつけてくれたり、外してくれているだけです。  
 感想は一試合目と引き続き同内容です。

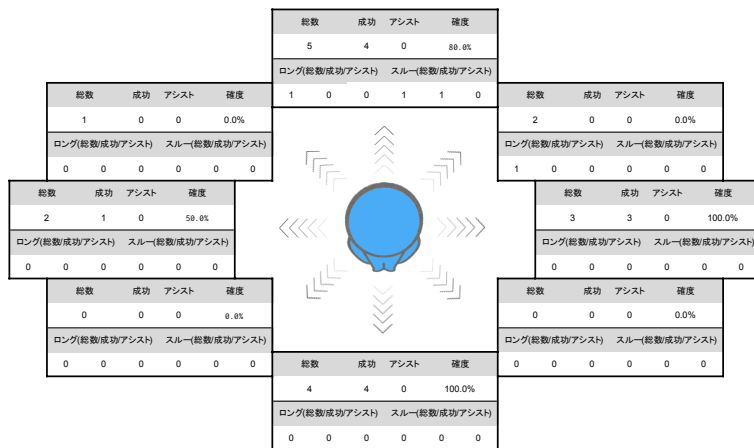
Name			
脳元駿			
No.	Position		
17	FP		
In	Out		
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	1	1	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	1	1	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
17	12	0	70.6%		
ロング(総数/成功/アシスト)	スルー(総数/成功/アシスト)				
2	0	0	1	1	0
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

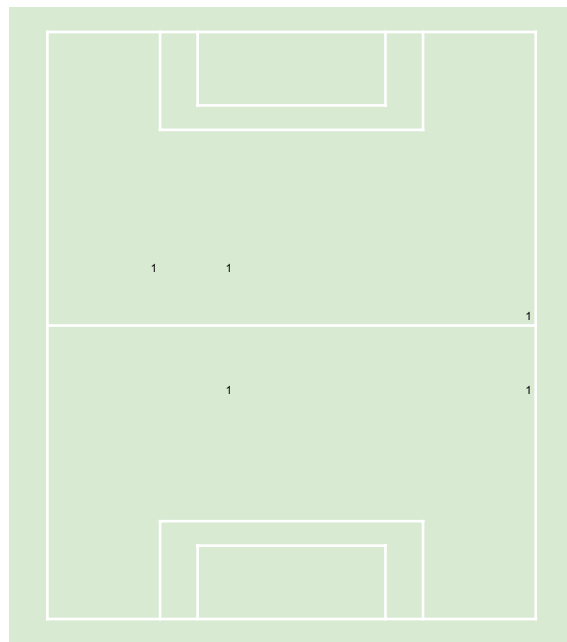
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
5	3	2	0

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	1	1	100.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	3	2	66.7%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
3	3	100.0%	0	0	0.0%

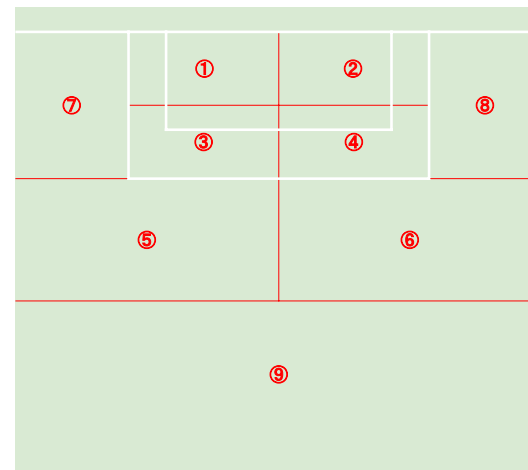
## PASS



## DRIBBLE AREA



## SHOOT AREA



エリア1(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
エリア2(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
エリア3(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
エリア4(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
エリア5(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
エリア6(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
		1	1
エリア7(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
エリア8(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
エリア9(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	

## COMMENT

まずは前回コメントで書いたパス成功率の及第点70%はギリギリですが突破はしました。ナイスです。

対人においても、マークにおいても距離感がだいぶ速いです。駿の意識としてはマークしているんだらうけど相手からしたらそこは簡単にパスを出せる距離感になっているし、プレスに行ってるつもりだろうけど物理的な圧力は一切なく1m離れた後ろでじっと見ているので何事もなかったように前を向かれています。ここは年以上通して言ってきている事なので、もういい加減相手をプチ殺すつもりでプレスに行ってください。普段の私生活において優しいのと、ピッチ内で相手に対して優しいのは切り離して。

普段優しい監督だっこの前、柊弥のお父さんのチームの試合で相手選手の背骨にわざとじゃないけど飛び膝蹴り入れてたよ。目の前で見ててコーチも若干引くくらい。それくらいのつもりで。

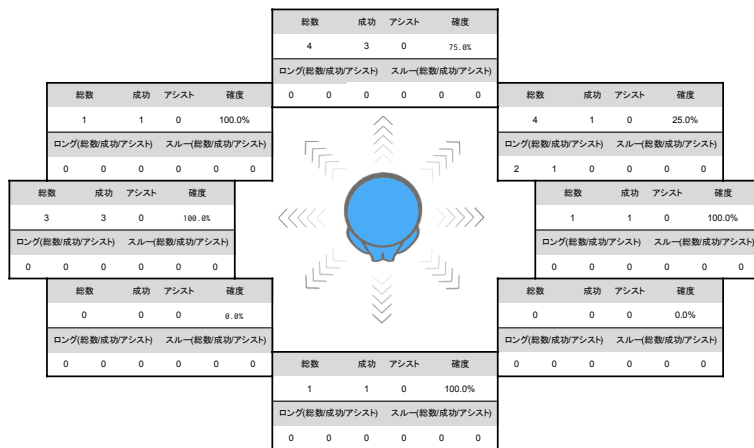
Name			
林 晴人			
No.		Position	
8		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	1	1	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	1	1	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
14	10	0	71.4%
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)	
2	1	0	0
センタリング(総/アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

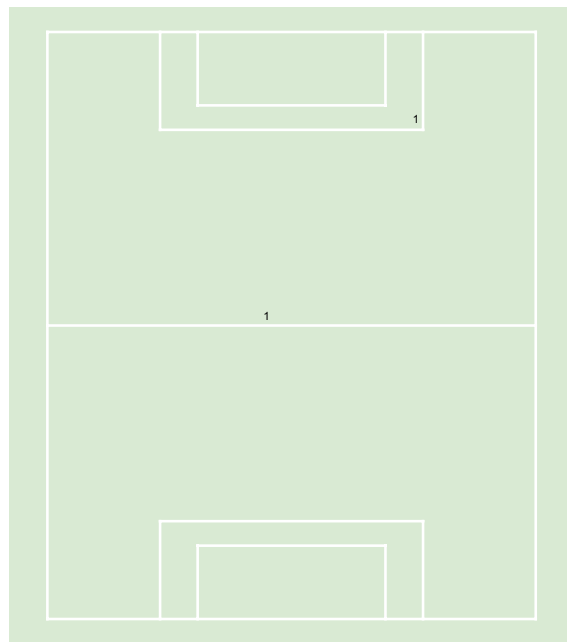
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
2	1	1	0

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	1	1	100.0%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
1	1	100.0%	0	0	0.0%

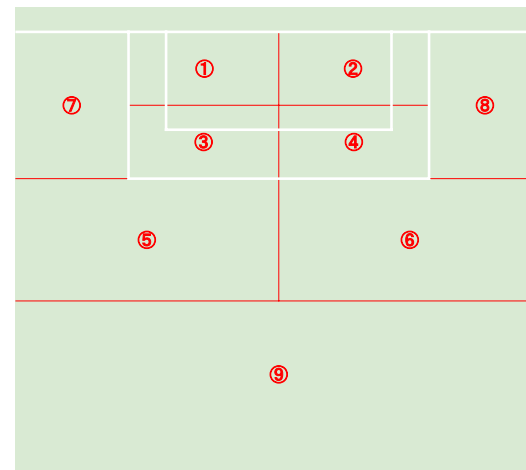
## PASS



## DRIBBLE AREA



## SHOOT AREA



エリア8(総数/成功数/ゴール)			エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足

エリア1(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア2(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア3(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア4(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
1	1	
エリア5(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア6(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア7(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足

## COMMENT

この試合晴人の出場は1試合目と2試合目に分かれてるわけだけど1試合目はだいぶ完璧に近かった。パスは90%後半だったし縦パスも多く入れていました。

2試合目に入ってパスは結局70%台に落ち着いてしまうくらい簡単な斜めのパスでのズレが増えました。その反面、ゴール前に持ち運んでカットインからのシュートなど2試合目の方が攻撃での目立ち方はしていましたが、攻撃の積極性は持ったままパスの精度は落とさないようにしてください。

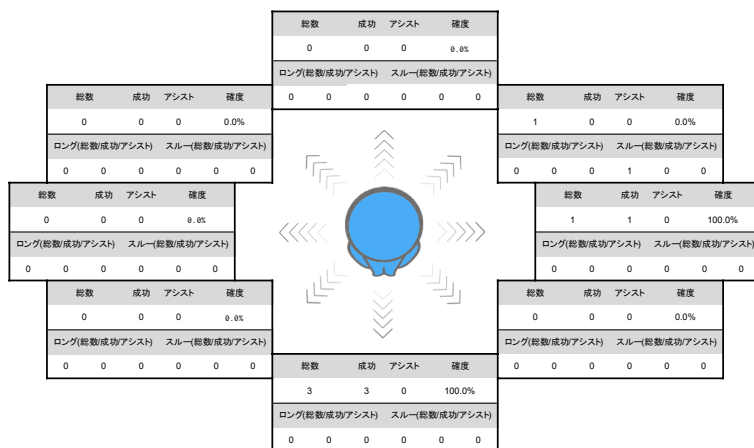
Name			
小嶋大輔			
No.		Position	
39		FP	
In			Out
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	2	1	0
左	1	0	0
頭	1	1	1
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	3	1	0
ペナ内	1	1	1
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
5	4	0	80.0%
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)	
0	0	0	1
0	0	0	0
センタリング(総/アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

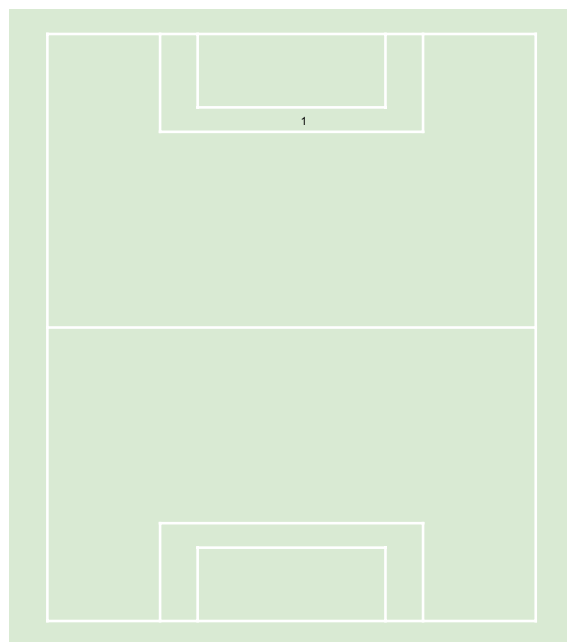
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
1	1	1	

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	1	1	100.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	6	2	33.3%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
2	2	100.0%	0	0	0.0%

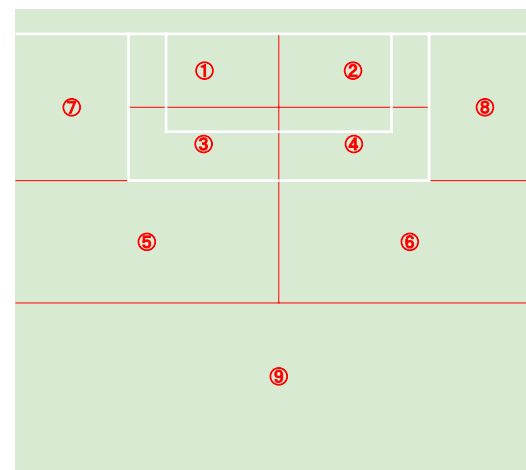
### PASS



### DRIBBLE AREA



### SHOOT AREA



エリア1(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア2(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア3(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア4(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア5(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
1		
エリア6(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
		1
エリア7(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア8(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足

エリア8(総数/成功数/ゴール)			エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足
		1	1		

### COMMENT

ナイスヘディングシュートです。  
 裕陽のロングボールも良かったですが、膨らんでDFの背後に入った大輔もナイスです。

ピヴォとして点を取るための動き自体はよくなってきたので、常に頂点Iにいるのではなく底辺まで降りて簡単に散らしながら一気に再び頂点を作り直して最小タッチでゴールを決める形も持ってください。そうすれば自ずと、ボールを受ける数(パスの数)も増えてくるはずですよ。

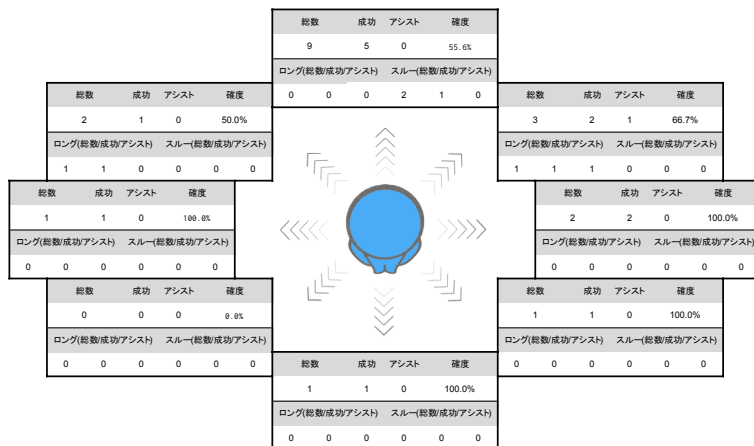
Name			
川上裕輝			
No.		Position	
11		FP	
In			Out
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
19	13	1	68.4%		
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)			
2	2	1	0	0	0
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

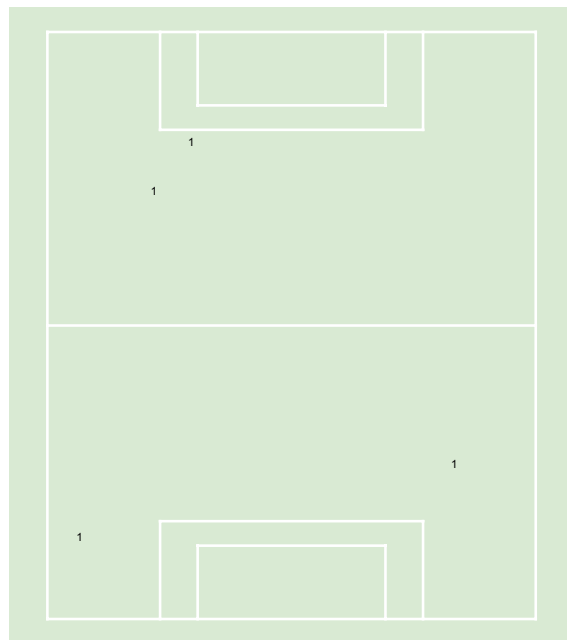
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
3	1	0	1

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
1	1	100.0%	1	0	0.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	3	3	100.0%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%

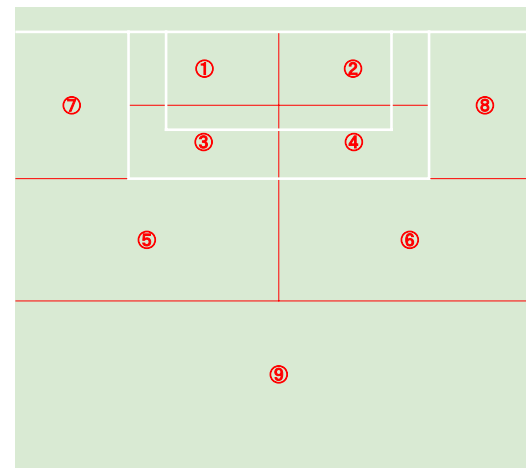
## PASS



## DRIBBLE AREA



## SHOOT AREA



エリア8(総数/成功数/ゴール)			エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足

エリア1(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
エリア2(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
エリア3(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
	2	1	1
エリア4(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
		1	
エリア5(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
	2	1	
エリア6(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
エリア7(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	
1			

## COMMENT

大輔へのセンタリング性のアシストはナイスボールでした。

シュートがなかったのは物足りないですが、平均するとそれ以外の精度は悪くありませんでした。  
 パスの精度の部分で前半立ち上がり、なんでもない縦のパスを気が抜いてゆるく出してしまっで本続けて取られており一本はそのまんまシュートに持って行かれました。  
 失点ははしませんでした、ピンチを招き自身の縦パスを本失敗に終わらせています。

その三本のうち1本がゴールに結びつくものだったかもしない考えると、簡単なパスで気を抜いた思っている以上に痛手は大きいです。



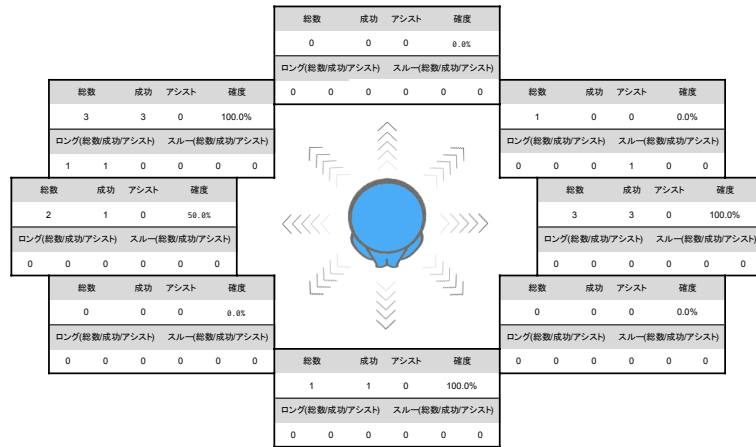
Name			
岡部 雄			
No.		Position	
10		FP	
In			Out
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	2	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	2	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
10	8	0	80.0%		
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)			
1	1	0	1	0	0
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

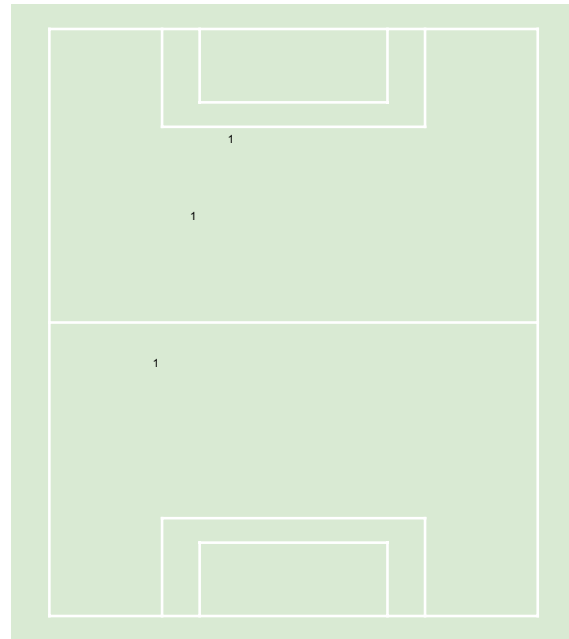
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
3	1	0	2

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
2	2	100.0%	1	1	100.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	2	2	100.0%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%

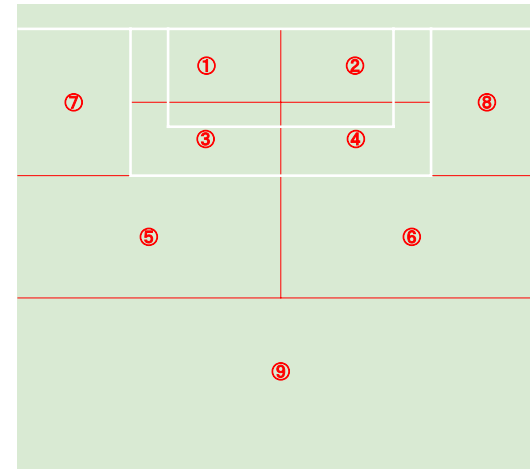
### PASS



### DRIBBLE AREA



### SHOOT AREA



エリア1(総数/成功数/ゴール)			エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足
エリア2(総数/成功数/ゴール)			エリア8(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足
エリア3(総数/成功数/ゴール)			エリア7(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足
エリア4(総数/成功数/ゴール)			エリア6(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足
エリア5(総数/成功数/ゴール)			エリア5(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足
					1
エリア6(総数/成功数/ゴール)			エリア4(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足
					1
エリア7(総数/成功数/ゴール)			エリア3(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足
エリア8(総数/成功数/ゴール)			エリア2(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足
エリア9(総数/成功数/ゴール)			エリア1(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足

エリア8(総数/成功数/ゴール)			エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足

### COMMENT

前半立ち上がり早々で、走りながらの状態からボールを取りこぼすトラップミスがありました。そこは明確な課題点として早急に取り組んでいきましょう。

インターセプトをそのままドリブルに持っていった突破など攻撃面で存在感を示せるようになってきていると感じます。パスの精度もこの試合に関してはいい結果は出ているのでこのレベルでのパフォーマンスを最低限維持しながら最終的なゴールまでの結果を求めてやっていきましょう。

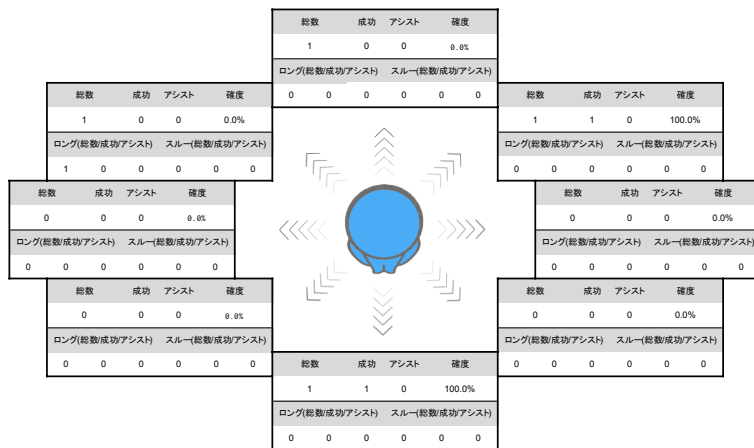
Name			
佐々木 柊弥			
No.		Position	
18		FP	
In			Out
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	1	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	1	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
4	2	0	50.0%		
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)			
1	0	0	0	0	0
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

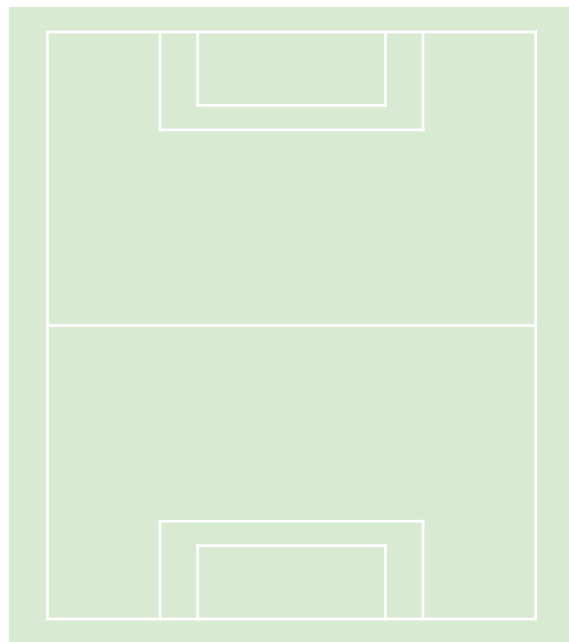
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
0	0	0	0

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
1	1	100.0%	0	0	0.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	1	1	100.0%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%

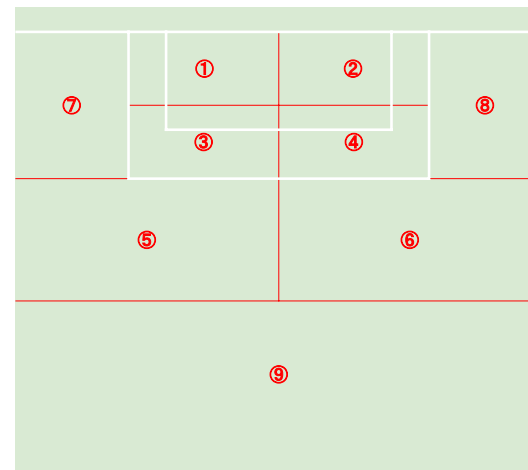
### PASS



### DRIBBLE AREA



### SHOOT AREA



エリア8(総数/成功数/ゴール)			エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足

エリア1(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア2(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア3(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア4(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア5(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
		1
エリア6(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
		1
エリア7(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足

### COMMENT

ペティロツッさんとの試合に関しては柊弥とこうしろうは出場時間が短くて申し訳ない。

同時に気になった点も少ないんだけど、一試合目同様侵入してくDFに対する弱さは見て取れました。いつもの練習でやっている一対一において、パスの移動時間中にどれだけ距離を詰めて、相手の仕掛けに対していかに早く・強く体をぶつけられるかを追求して行ってください。

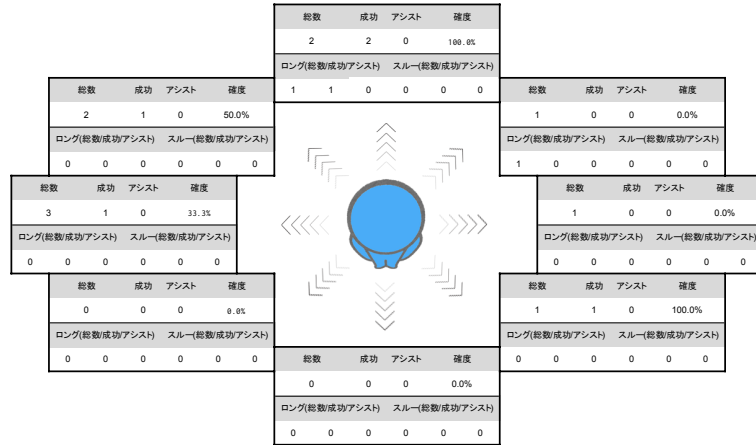
Name			
秋山 穂斗			
No.		Position	
7		FP	
In			Out
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	1	1	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	1	1	0
クロス	0	0	0

パス				
総数	成功数	アシスト	確度	
10	5	0	50.0%	
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)		
2	1	0	0	0
センタリング(総/アシスト)				
通常	アーリー			
0	0	0	0	

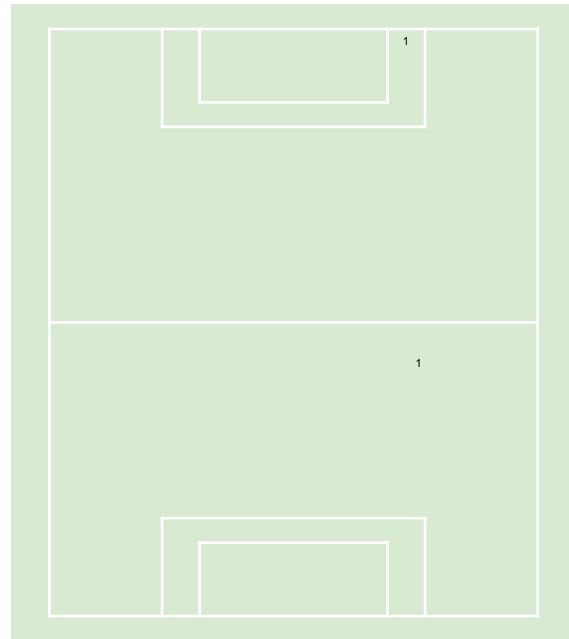
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
2	1	1	3

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
3	3	100.0%	0	0	0.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	4	2	50.0%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%

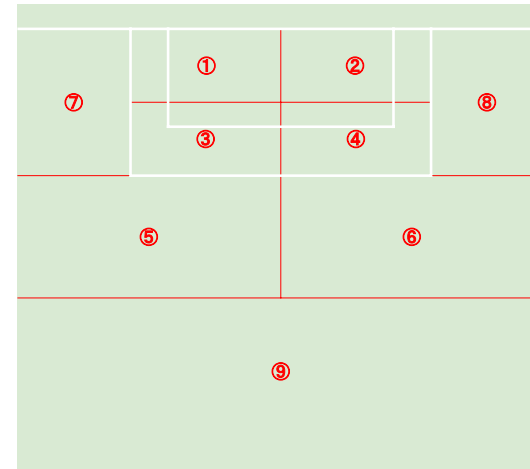
### PASS



### DRIBBLE AREA



### SHOOT AREA



エリア8(総数/成功数/ゴール)			エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足

エリア1(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア2(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
		1 1
エリア3(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア4(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア5(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア6(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア7(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足

### COMMENT

プレーの判断はかなり早くなり、自陣守備から一気に前方へのロングパスを通すなど効果的な攻撃の起点になる回数は確実に増えました。ただ、それはリクト内の成長であってやっぱりチームの一員としてみる50%のパス成功率であったり、リクトだけのせいではもちろんないけどリクトの入るセットに変わった瞬間に逆転を許すなどの結果が事実として残りまだまだ足りない部分は多いです。

6年生ではあるし、コーチはそこはある種は気長に見ている部分はありますがリクトは現状に焦りや苛立ちはある程度は感じて一日でも早く今の二年生に見劣りしない結果を出せるようになっていきたいと思います。

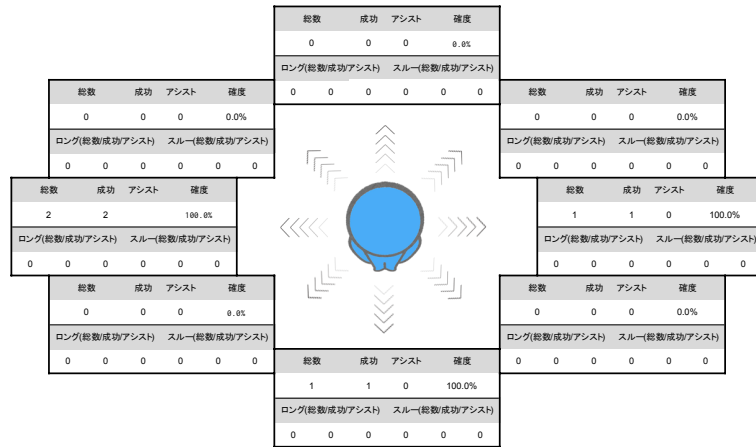
Name			
釣本慶次郎			
No.		Position	
		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	2	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	2	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
4	4	0	100.0%
ロング(総成功アシスト)		スルー(総成功アシスト)	
0	0	0	0
センタリング(総アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

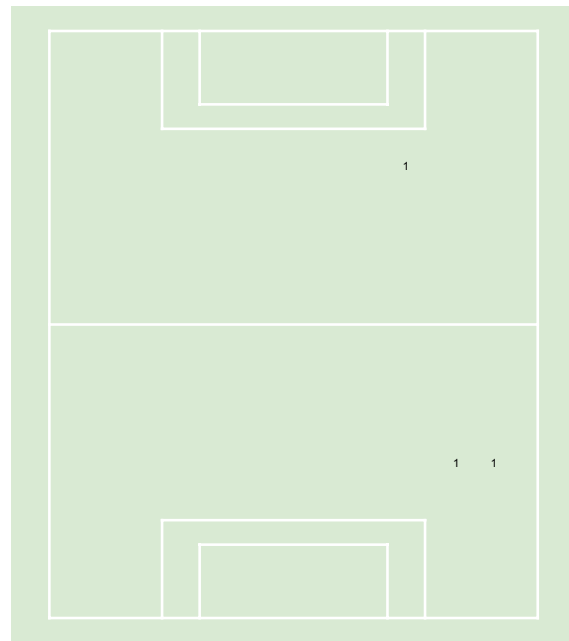
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
1	0	0	1

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
1	1	100.0%	0	0	0.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	5	3	60.0%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%

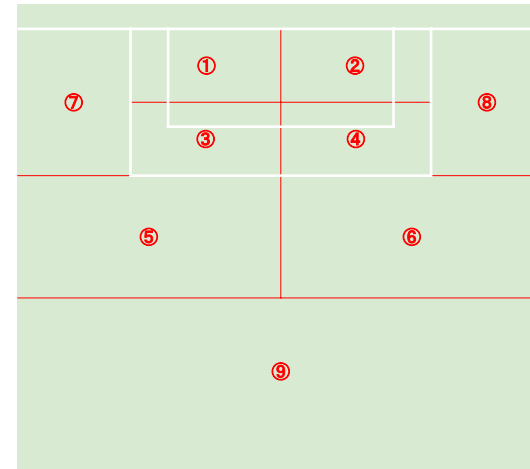
### PASS



### DRIBBLE AREA



### SHOOT AREA



エリア8(総数/成功数/ゴール)			エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足

エリア1(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア2(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア3(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア4(総数/成功数/キゴール)		
左足	頭	右足
エリア5(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
1		
エリア6(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア7(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足

### COMMENT

前線から自分が矢面に立っての守備は効果的に作用し、結果として相手の攻撃回数を数回減らすことには成功していますが、相手が横パスで逃げた際の立ち位置が悪いです。ここは継続していってきていることですが、横パスに対してがしっかりカバーに入って裏を取らせないように。

攻撃時には縦に抜けることはできていますが、攻撃スピードが止まった時に抜けたっきり帰って来ないことが多いです。抜けて来ないなら次は一気に引いたり横に抜けたら味方にスペースを与え自分がボールを受けて簡単にさばく役目も買って出てください。

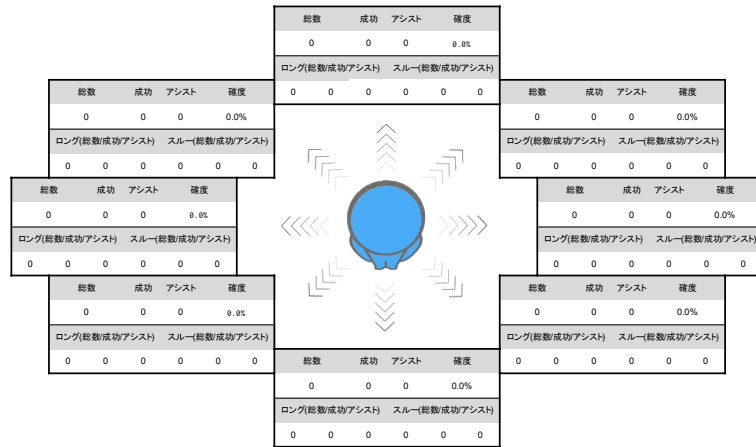
Name			
青木 凜志郎			
No.		Position	
		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)	
0	0	0	0
センタリング(総/アシスト)			
通常		アーリー	
0	0	0	0

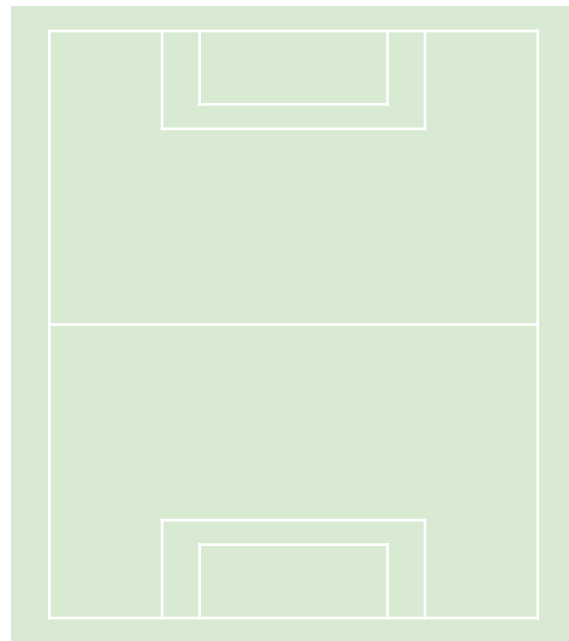
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
0	0	0	0

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%

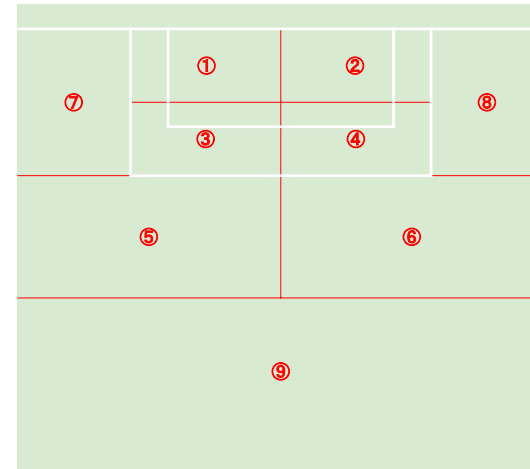
### PASS



### DRIBBLE AREA



### SHOOT AREA



エリア8(総数/成功数/ゴール)			エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足

エリア1(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア2(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア3(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア4(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア5(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア6(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア7(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足

### COMMENT

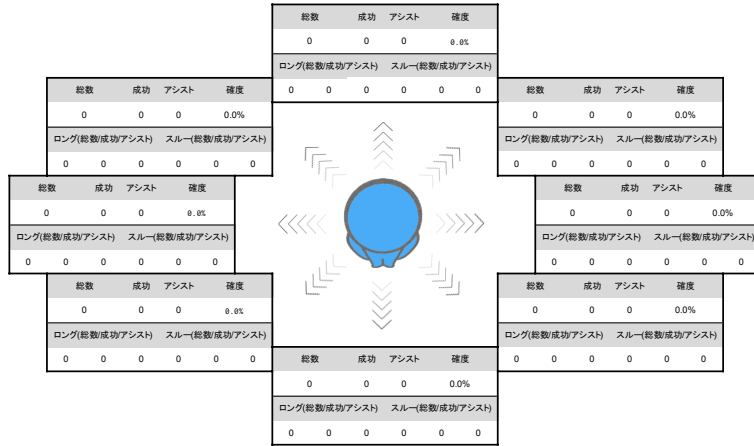
Name			
No.		Position	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)	
0	0	0	0
センタリング(総/アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

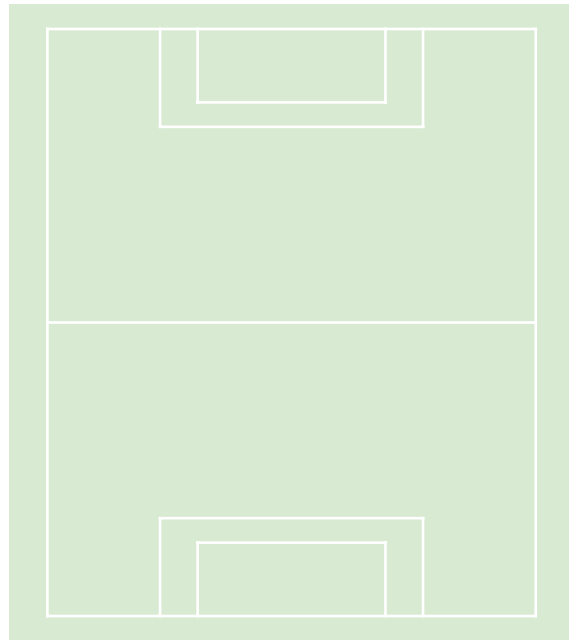
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
0	0	0	0

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%

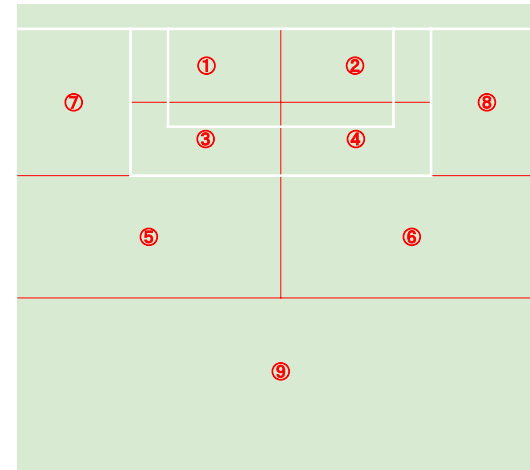
### PASS



### DRIBBLE AREA



### SHOOT AREA



エリア8(総数/成功数/ゴール)			エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足	左足	頭	右足

エリア1(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア2(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア3(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア4(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア5(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア6(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア7(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足

### COMMENT

Name			
No.	Position		
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功アシスト)		スルー(総数/成功アシスト)	
0	0	0	0
センタリング(総/アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

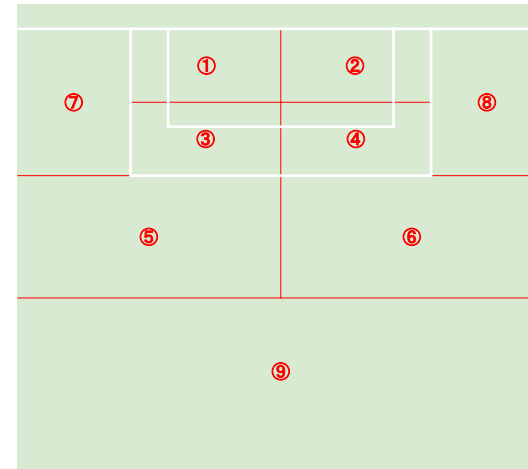
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
0	0	0	0

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%
パスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%

### PASS

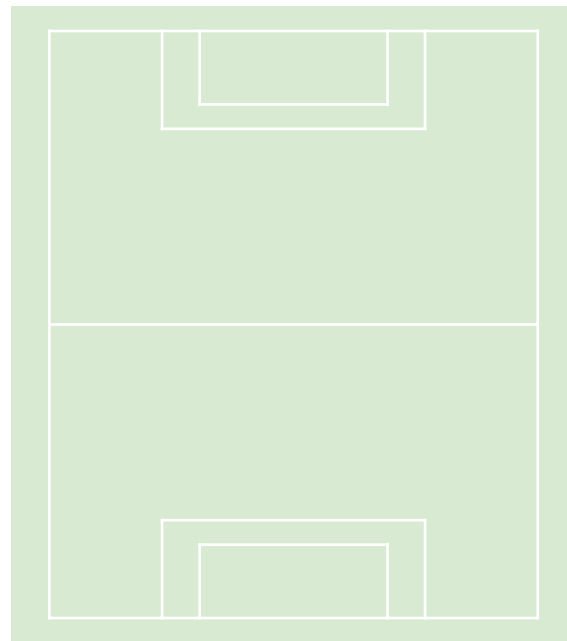
総数	成功	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功アシスト)		スルー(総数/成功アシスト)	
0	0	0	0
総数	成功	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功アシスト)		スルー(総数/成功アシスト)	
0	0	0	0
総数	成功	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功アシスト)		スルー(総数/成功アシスト)	
0	0	0	0
総数	成功	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功アシスト)		スルー(総数/成功アシスト)	
0	0	0	0

### SHOOT AREA



エリア1(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア2(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア3(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア4(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア5(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア6(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア7(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア8(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足
エリア9(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足

### DRIBBLE AREA



### COMMENT

Name			
No.		Position	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)	
0	0	0	0
センタリング(総/アシスト)			
通常		アーリー	
0	0	0	0

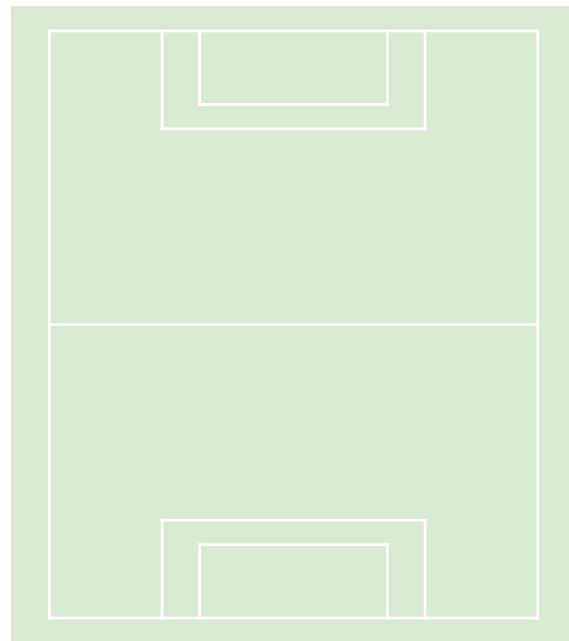
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
0	0	0	0

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%
競合い			タックル		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%
ハスブロック			シュートブロック		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	0	0	0.0%

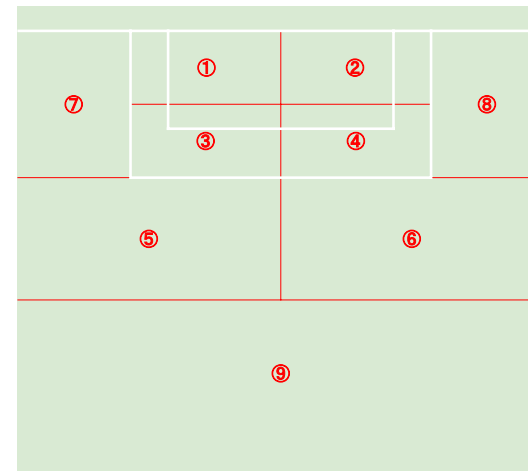
### PASS

総数	成功	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)	
0	0	0	0
総数	成功	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)	
0	0	0	0
総数	成功	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)	
0	0	0	0
総数	成功	アシスト	確度
0	0	0	0.0%
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)	
0	0	0	0

### DRIBBLE AREA



### SHOOT AREA



エリア8(総数/成功数/キヤッチ)			エリア9(総数/成功数/キヤッチ)		
左方向	正面	右方向	左方向	正面	右方向

エリア1(総数/成功数/キヤッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア2(総数/成功数/キヤッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア3(総数/成功数/キヤッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア4(総数/成功数/キヤッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア5(総数/成功数/キヤッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア6(総数/成功数/キヤッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア7(総数/成功数/キヤッチ)		
左方向	正面	右方向

### COMMENT