







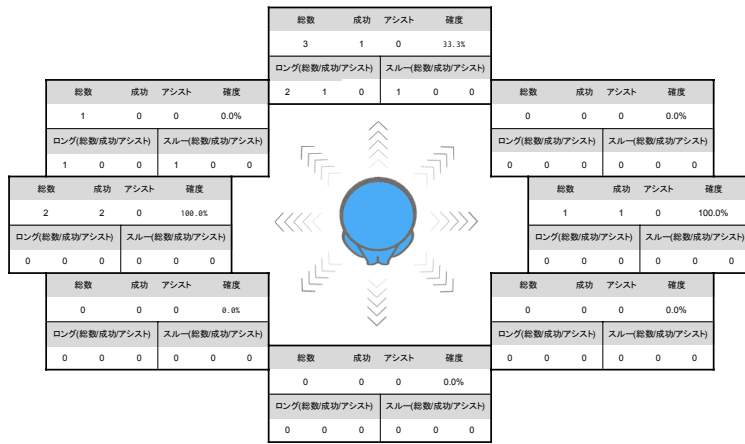
Name			
鈴木圭			
No.	Position		
1	GK		
In	Out		
セーブ			
方向	被打数	成功数	キャッチ
右	7	6	4
左	2	2	1
正面	3	2	0
タイプ	被打数	成功数	キャッチ
ミドル	4	3	2
ペナ内	8	7	3
クロス	0	0	0

パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
7	4	0	57.1%		
ロング(総数/成功/アシスト)	スルー(総数/成功/アシスト)				
3	1	0	2	0	0
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

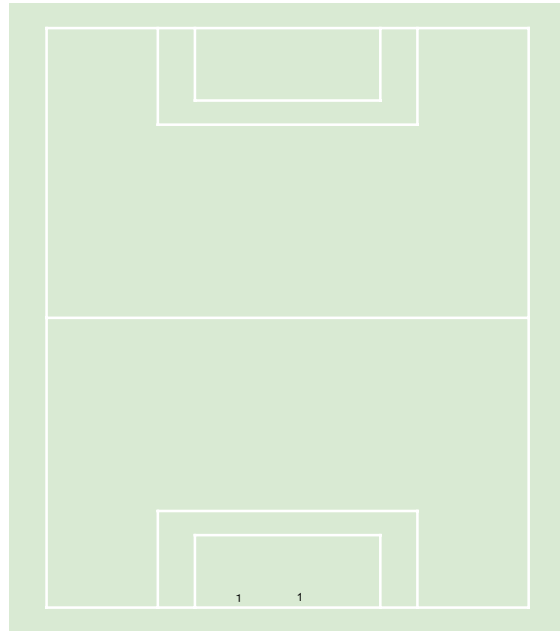
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	0
2	0	0	0

飛び出し			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	2	2	100.0%
競合い					
総数	成功数	確度			
0	0	0.0%			

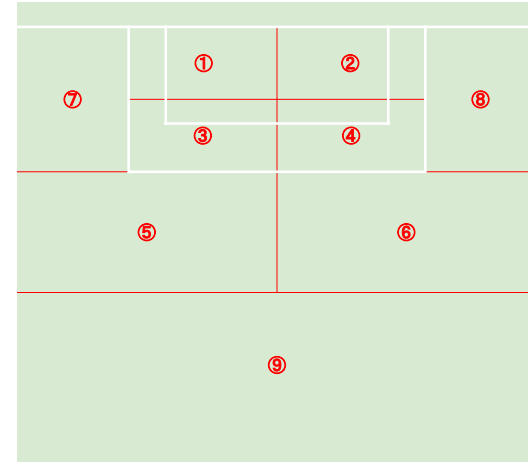
## PASS



## DRIBBLE AREA



## SAVE SHOOT



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

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
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
エリア6(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向
エリア7(総数/成功数/キャッチ)		
左方向	正面	右方向

## COMMENT

監督、コーチがU-15でのハーフラインを超えるスローインが禁止である事を把握していなかったのは別の問題として、なんでもかんでも投げすぎです。投げるコースも相手キーパーが飛び出せるコースに投げてしまっているので、試合中監督がなんでも「もっと外に投げて」と言っていたのを聞いて試合の中で修正して欲しかったです。

また近くへのパスやスローも取り敢えず先に降りてきたサイドの味方に出していたけど、その時の相手陣形を見て逆サイドに降りてきてもらった方がいい場合もあるので、「〇〇こっち降りて来い」とポジショニングの指示をしてコントロールしてください。

序盤の足元に入ったボールを裏に蹴ろうとしたシーンは、よく見れていたと思うので後は頭でイメージした通りに蹴れるよう中長距離を飛ばすだけでなくイメージどりの放物線を描く練習をしていきましょう。

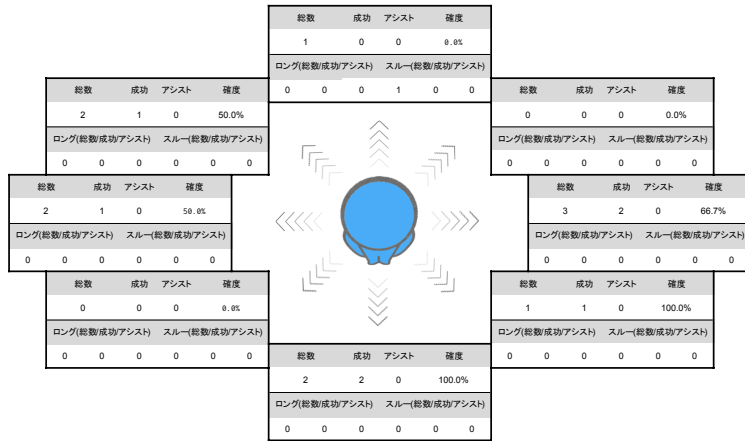
Name			
小嶋大輔			
No.		Position	
39		LSB	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	2	2	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	2	2	0
クロス	0	0	0

パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
11	7	0	63.6%		
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
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

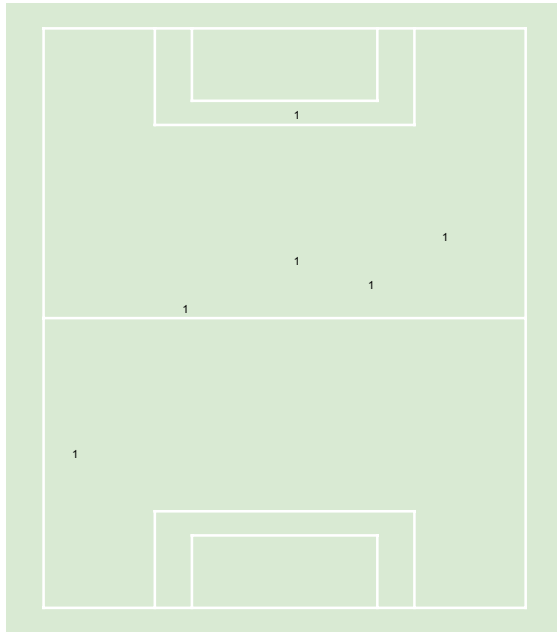
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	2
6	3	1	

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%	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%	6	6	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%

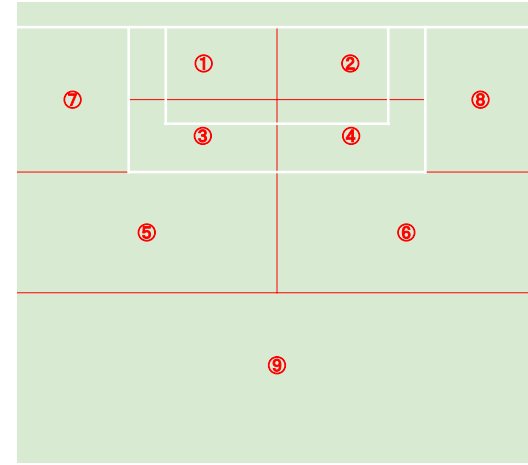
## PASS



## 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
1	1	
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

攻守に顔を出し積極的にプレーに絡めていましたが、ゴールとアシストに絡めていないので、もっとゴール直結をプライオリティの第1項に置いてください。

「ドリブルしてからシュート」の意識を抜本的に改革する必要があります。ドリブルが成功してからシュートを模索するので、シュートに至るまでに歩数調整の時間がかかりキーパーとの0距離まで近づいてしまいぶつけてしまっています。

「ドリブルしてからシュート」ではなく、シュートをどこで打ちたいかを思い描いてそのためには目の前のDFをどちらに誘導すべきかを考えてドリブルしてください。「シュートを打つためのドリブル」を意識してください。

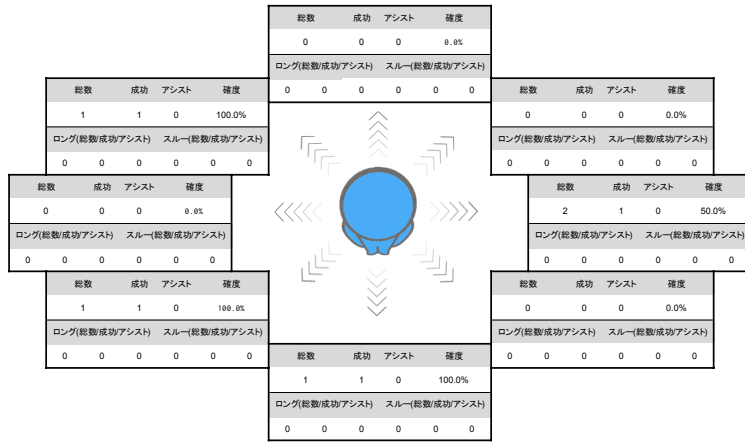
Name			
林晴人			
No.	Position		
8	CB		
In	Out		
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	1	1	1
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	1	1	1
クロス	0	0	0

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	0	0	0
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

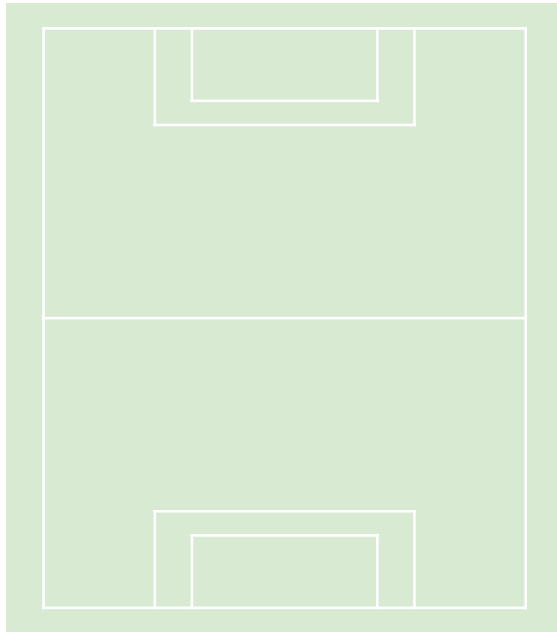
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	2
0	0	0	

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%	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%

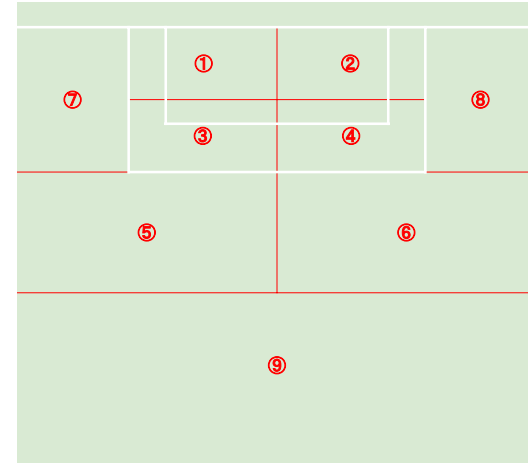
## PASS



## 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
		1 1 1
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

右に両チームが傾いた間に、左に大きく抜けておくなどオフサイドのないフィットサルという競技性の理解度は高いと思います。  
それでも、この関与の少なさは頂けないのでもっと降りて行って顔を出して見て下さい。

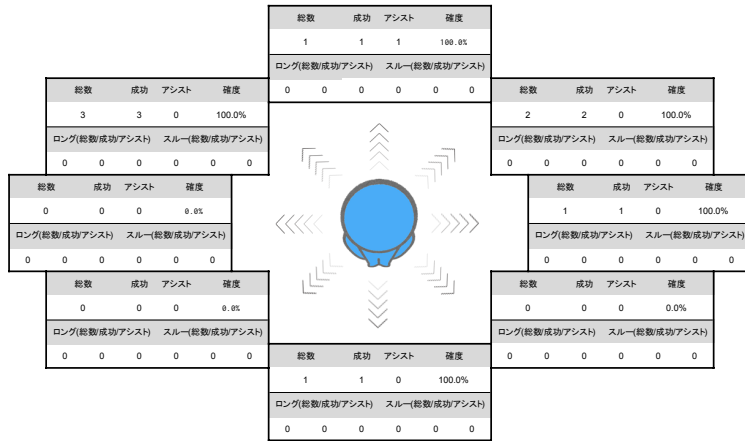
Name			
佐々木 稜弥			
No.		Position	
18		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	2	1	1
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	2	1	1
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
8	8	1	100.0%		
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	0	0
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

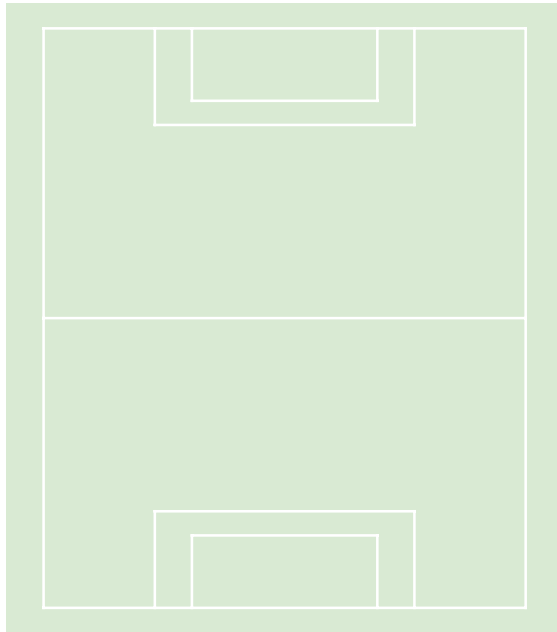
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	0
0	0	0	0

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
1	1	100.0%	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%

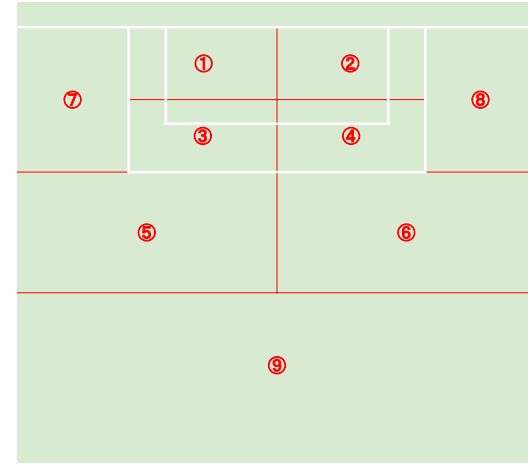
## PASS



## 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

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	1	

## COMMENT

近く・近く・遠くのリズムを作る上で「遠く」に蹴る役割を担うのは上手いです。  
 が、常々いっているように自分が斜めに抜けて縦に蹴ってもらったり、自分が囲になって引きつけて縦に抜けてもらうといった「相手を崩すための動き」がまだまだ少ないです。  
 横に出して抜けることをもっと狙って行って下さい。

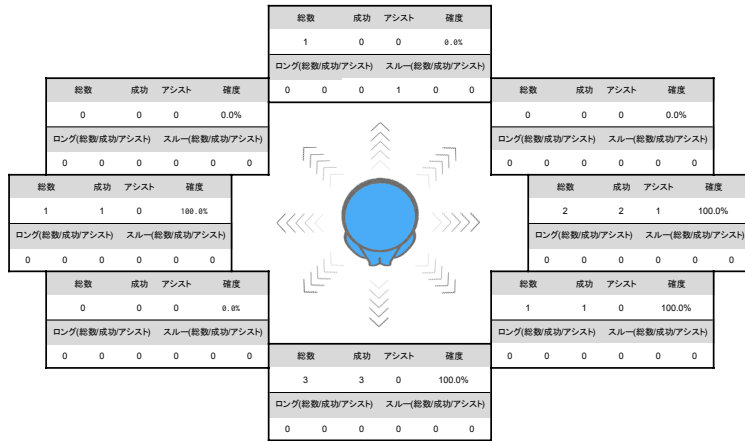
Name			
川上裕陽			
No.		Position	
10		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	3	2	2
左	2	1	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	2	1	1
ペナ内	3	2	1
クロス	0	0	0

パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
8	7	1	87.5%		
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
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

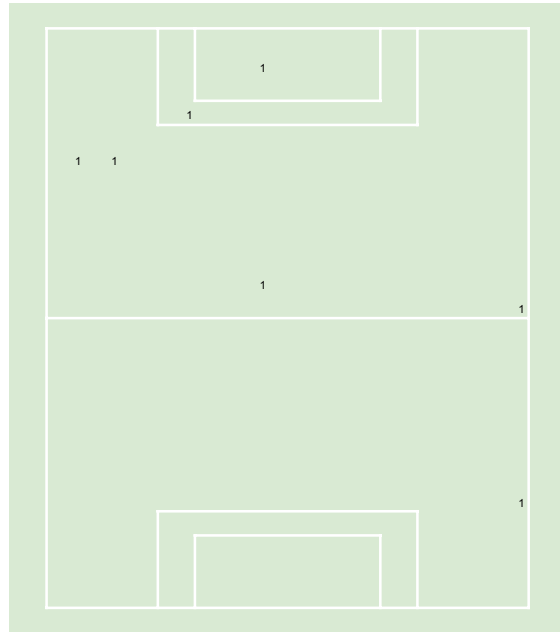
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
11	8	5	1

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%	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%

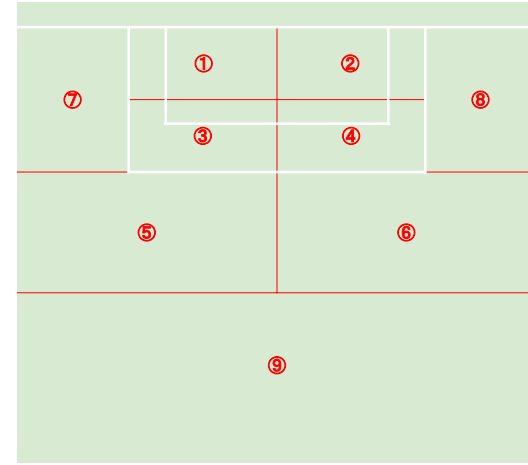
## PASS



## DRIBBLE AREA



## SHOOT AREA



エリア1(総数/成功数/ゴール)					
左足	頭	右足			
		1	1	1	
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	2				
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	1	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			
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

短い時間内で得点とアシストに絡んだ点に関しては、良かったと評価をさせていただきます。ただし、裕陽の技術力ならもっと早く気づいてもっといい早く行動できたら倍は得点とアシストを記録できたシーンがありました。

一歩めの速さを追求して、攻守で相手より先にボールに触れると本当にいい選手になります。今は、裕陽に理想の形でボールが入った時だけいい選手です。

二点目のドリブルの振りのまま爪先で打ったシュートのイメージは忘れずに。



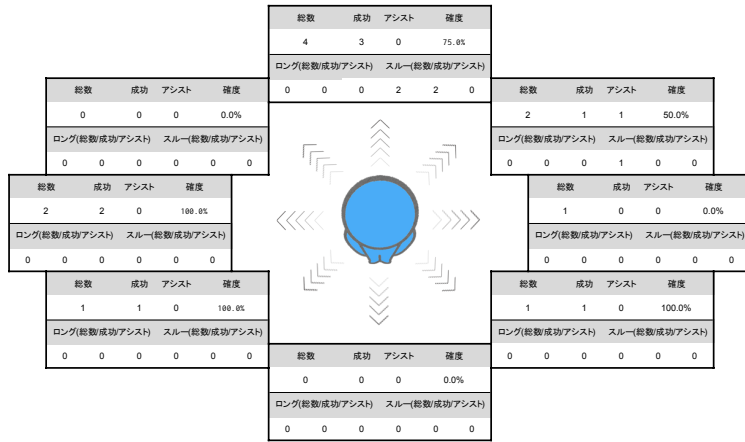
Name			
藤元 駿			
No.	Position		
17	DH		
In	Out		
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	1	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	1	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
11	8	1	72.7%
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	3 2 0
センタリング(総/アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

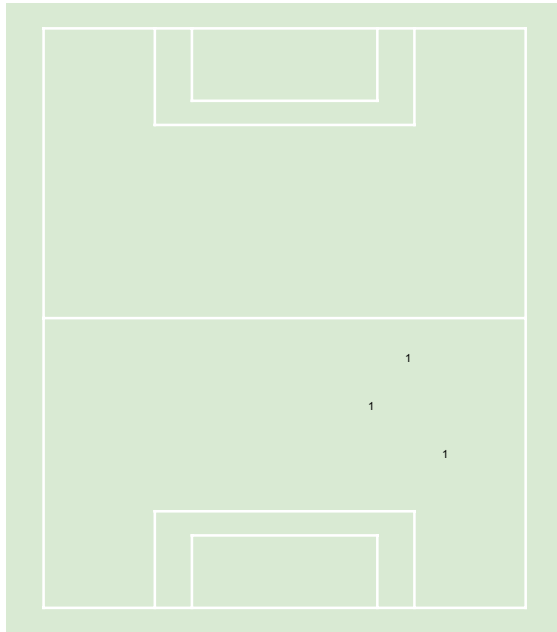
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	0
3	3	0	0

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
2	1	50.0%	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
4	4	100.0%	0	0	0.0%

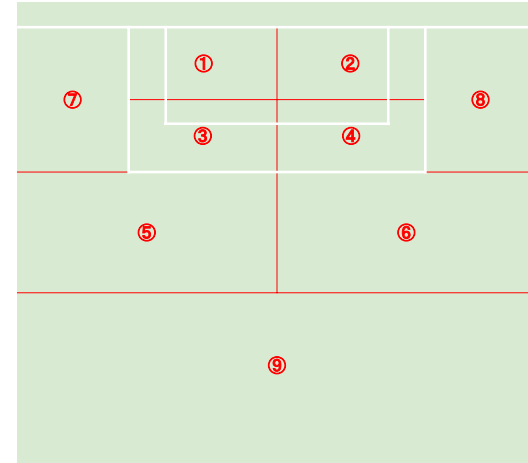
## PASS



## 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
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

前二枚・後ろ二枚のお椀型でポジションをとる時に、後ろの位置からドリブルで相手との距離を詰めていきすぎです。もう少し相手のDF強度が高いと完全にやられます。逆にうまく抜けた先でボールを受けれてゴールまで直線コースが空いているのにパスコースを探して止まってしまっています。逆です。

点を取れる可能性がある所でパスを探して、点を奪われる可能性が高くなる勝負をしないように。サッカーは点を取って、点を取らせないスポーツという原点に立ち返りましょう。

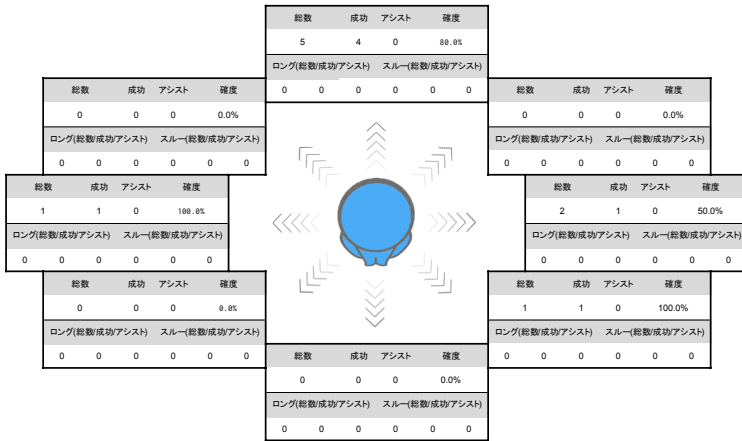
Name			
秋山碧斗			
No.	Position		
7	FP		
In	Out		
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	1	1	1
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	1	1	1
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
9	7	0	77.8%
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

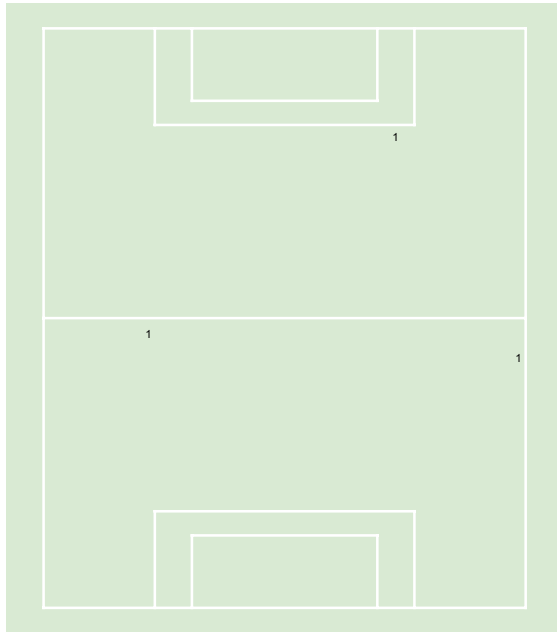
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	1
3	0	0	

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%	2	1	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%	1	1	100.0%

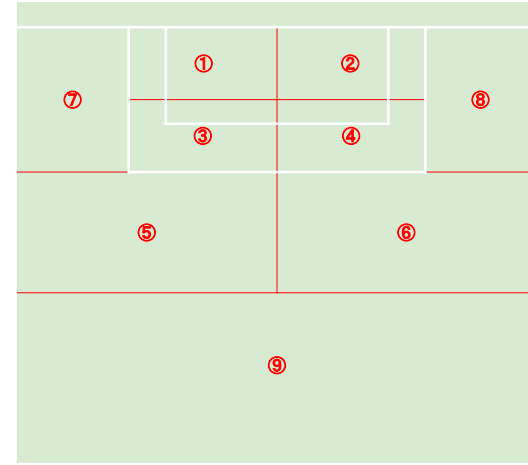
## PASS



## 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
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

「僕は今からあなたにドリブルを仕掛けます」ってメッセージ付きのドリブルをするので簡単にとられてしまっています。もっとニュートラルな重心から一気にスピードや左右の揺さぶりをかけて仕掛けましょう。ボールに足を出したら抜けますが、抜きに行った先に足を出されると奪われます。

ハーフより後ろで受けた時の判断が遅くトラップ側もかっさらわれているので、もっと判断を早くできるようになっていきましょう。

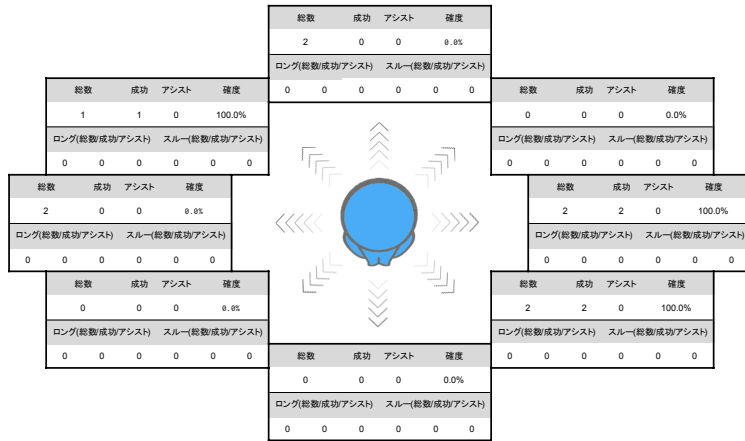
Name			
釣本慶次郎			
No.		Position	
		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	3	3	2
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	3	3	2
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
9	5	0	55.6%
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

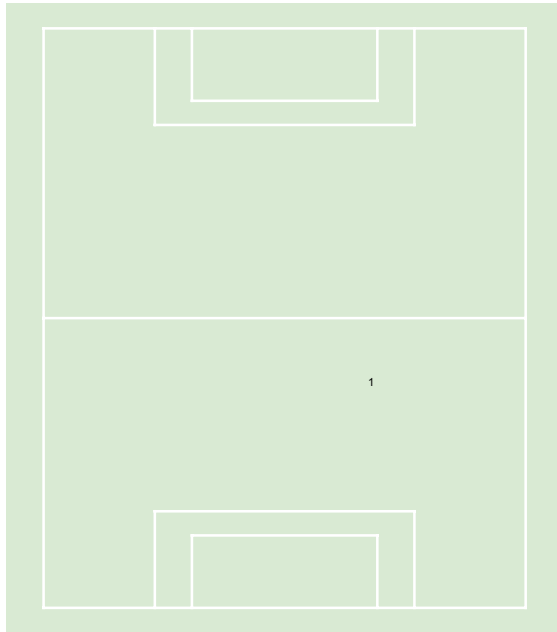
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	0
1	0	0	0

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
2	2	100.0%	0	0	0.0%

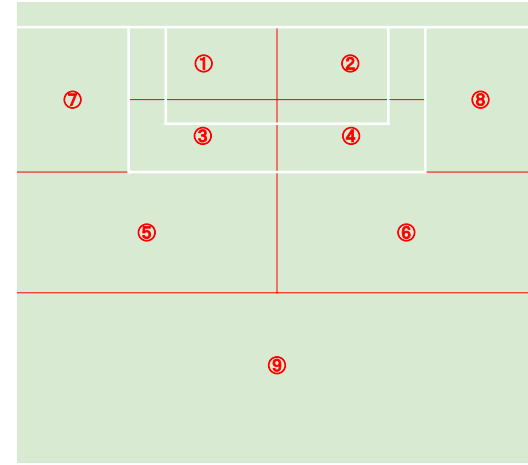
## PASS



## 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			
		2 2 2			
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)		エリア9(総数/成功数/ゴール)			
左足	頭	右足	左足	頭	右足

## COMMENT

二得点の結果もそうですが、ゴールに真っ直ぐ向かえるシーンでの攻撃力はかなり高いものがあると思います。ドリ塾の時からそこは注目していました。

ビルドアップ時のパスの精度、とりわけパスのスピードが徹底して遅いです。出そうとしている所や、タイミングは妥当だと思うのですが肝心の球速が遅く爪先を掠められたり、データ上は成功でもパスが届くのに時間がかり受けてが相手と近い状態でのプレーを余儀なくされています。

守備時のマークの怠りや、デュエルのシーンでの奪いに行くタックルの少なさも気になります。中学二年生相手に難しい部分はあるかと思いますが、負けたとしても奪いに行くことはできるはず。自分が相手の攻撃を潰す意欲を高く持ってください。

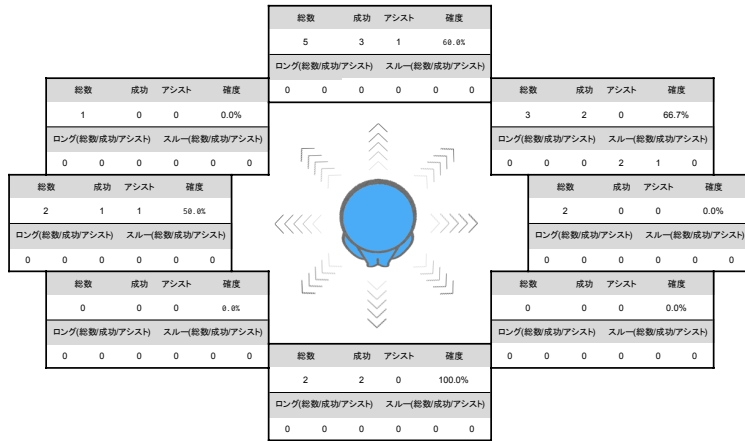
Name			
岡部雄			
No.	Position		
10	FP		
In	Out		
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
15	8	2	53.3%
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

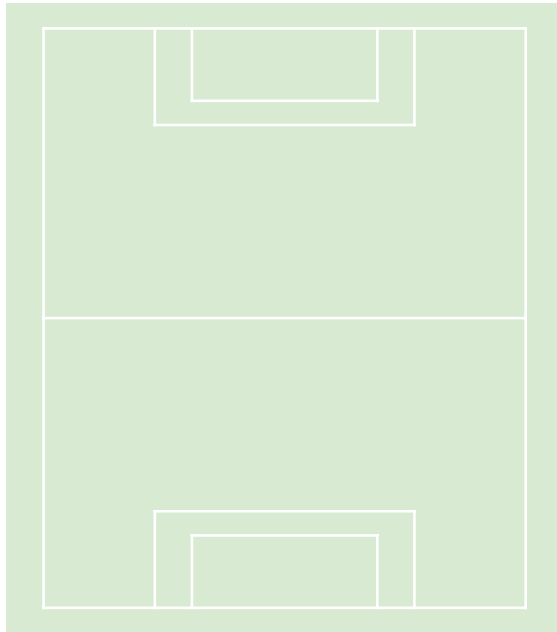
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	0
0	0	0	0

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%	4	3	75.0%
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%

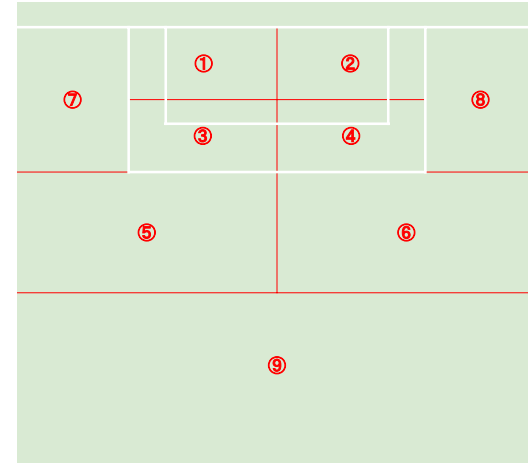
## PASS



## 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
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

パスを受けるための動きや、相手の攻撃に対する守備での貢献からくるプレー関与数の多さと献身性は無くさずにしてください。

逆にボールを受けた時に、何でもかんでもスイッチオンになりすぎです。特に前二枚・後ろ二枚お椀型で後ろで受けた時は、もう少し慎重になってください。前を向いてほ一つと前を見て立って前の選手がどこに動いて、それに対して相手はどう対応するか眺めておいた方がいいです。次第に相手が雄に対応になるので、その対応の仕方でもプレーを選択しましょう。