

パス全方位(総/成功/アシスト%)		縦(総/成功/アシスト%)		右前方(総/成功/アシスト%)		右(総/成功/アシスト%)		右後方(総/成功/アシスト%)		後方(総/成功/アシスト%)		左後方(総/成功/アシスト%)		左(総/成功/アシスト%)		左前方(総/成功/アシスト%)		センタリング(総/アシスト)							
0	0	0	0.0%	0	0	0	0.0%	0	0	0	0.0%	0	0	0	0.0%	0	0	0	0.0%	0	0				
ロング(総/成功/アシスト)	スルーパス(同左)	ロング(総/成功/アシスト)	スルーパス(同左)	ロング(総/成功/アシスト)	スルーパス(同左)	ロング(総/成功/アシスト)	スルーパス(同左)	ロング(総/成功/アシスト)	スルーパス(同左)	ロング(総/成功/アシスト)	スルーパス(同左)	ロング(総/成功/アシスト)	スルーパス(同左)	ロング(総/成功/アシスト)	スルーパス(同左)	ロング(総/成功/アシスト)	スルーパス(同左)	ロング(総/成功/アシスト)	スルーパス(同左)	通常	アーリー				
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
インターセプト(総/成功%)	0	0	0.0%	クリア(総/成功%)	0	0	0.0%	競合い(総/成功%)	0	0	0.0%	タックル(総/成功%)	0	0	0.0%	パスブロック(総/成功%)	0	0	0.0%	シュートブロック(総/成功%)	0	0	0.0%	※赤字はチーム内最高値 ※青字はチーム内最低値	

Name	No.	Position	総シュート(総数/枠内/ゴール)				右足(総数/枠内/ゴール)				左足(総数/枠内/ゴール)				頭(総数/枠内/ゴール)				ドリブル		トラップミス				
			合計	ミドル	ペナ内	クロス	合計	ミドル	ペナ内	クロス	合計	ミドル	ペナ内	クロス	合計	ミドル	ペナ内	クロス	総	成功	完遂				
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
※赤字はチーム内最高値 ※青字はチーム内最低値																									



吹田フェノメノ	5	-	3	FC.PLUSONE
得点者	アシスト			
釣本慶次郎	川上裕陽			
脇元駿	林晴人			
秋山碧斗				
小嶋大輔				

	吹田フェノメノ						FC.PLUSONE							
	0-10	~20	~30	-	~40	~50	~60	0-10	~20	~30	-	~40	~50	~60
シュート	6	5					シュート	7	8					
CK	1						CK	3	1					
FK							FK	1	1					
PK							PK							
ゴール	3	2					ゴール	1	2					
ファール	1	1					ファール							
イエローC							イエローC							
レッドC							レッドC							
オフサイド							オフサイド							

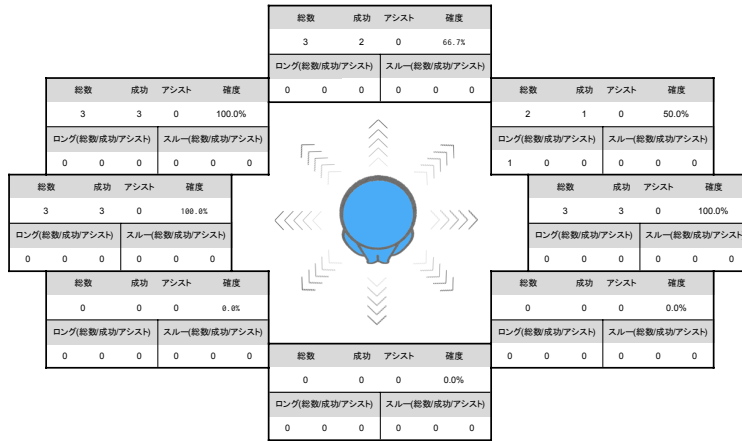
Name			
鈴木圭			
No.	Position		
1	GK		
In	Out		
セーブ			
方向	被打数	成功数	キャッチ
右	4	2	2
左	3	2	0
正面	3	3	2
タイプ	被打数	成功数	キャッチ
ミドル	9	6	3
ペナ内	1	1	1
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
14	12	0	85.7%
ロング(総成功アシスト)		スルー(パス同左)	
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

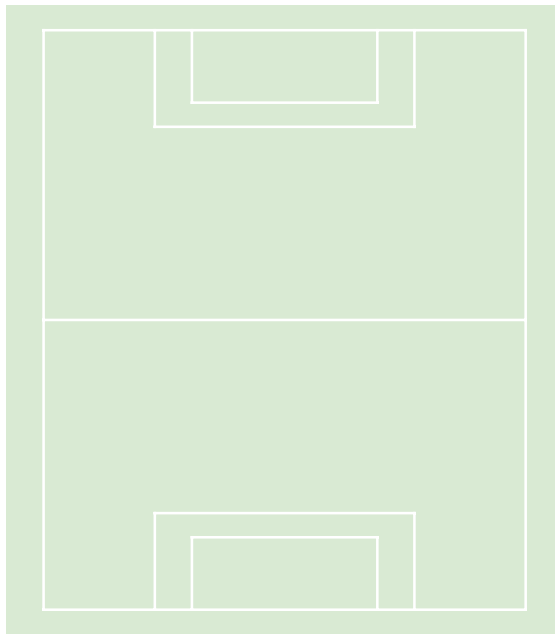
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	0
0	0	0	0

飛び出し			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
1	1	100.0%	0	0	0.0%
競合い					
総数	成功数	確度			
0	0	0.0%			

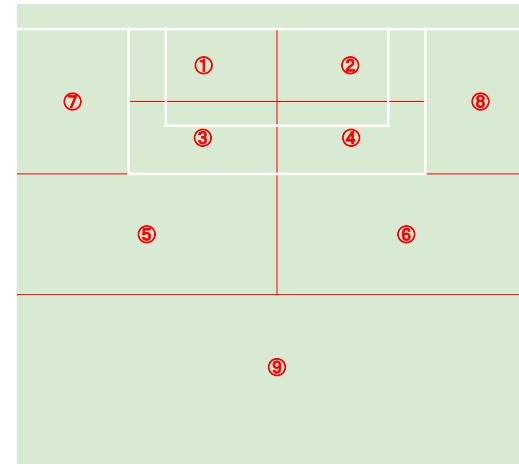
PASS



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
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
	1	1
	1	1
	1	1
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
1	1	1
1	1	1
4	2	2
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
1	1	1

COMMENT

相手のシュート時に、後ろに倒れず姿勢を立てているときは、腰から上へのシュートを防ぐことが出来ています。JBF戦では先に身体が倒れる場面が多く上を抜かれていましたが、この試合ではそこが違いました。シュートの強さだけ見れば今回の方が勝っているのも、よく姿勢を崩さず防げていました。逆に姿勢が先に崩れてしまった際に失点しているので、ブロックに行く際も重心を後ろに下げすぎず身体を立ててシュートをブロックしましょう。

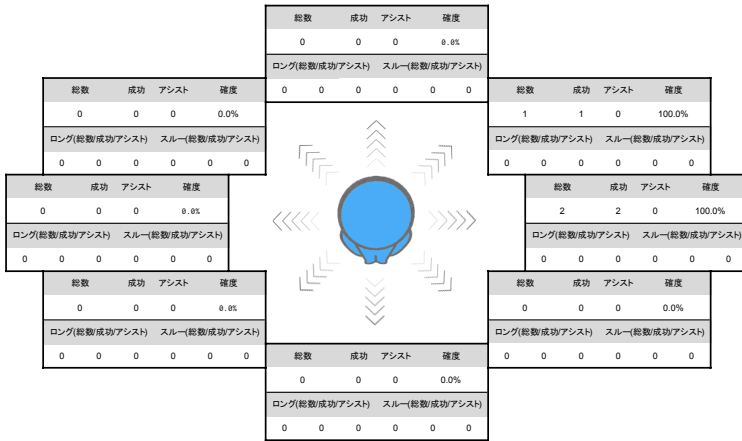
Name			
小嶋大輔			
No.		Position	
39		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	1	1	1
左	1	1	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	2	2	1
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
3	3	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	
センタリング(総アシスト)			
通常	アーリー		
2	0	0	0

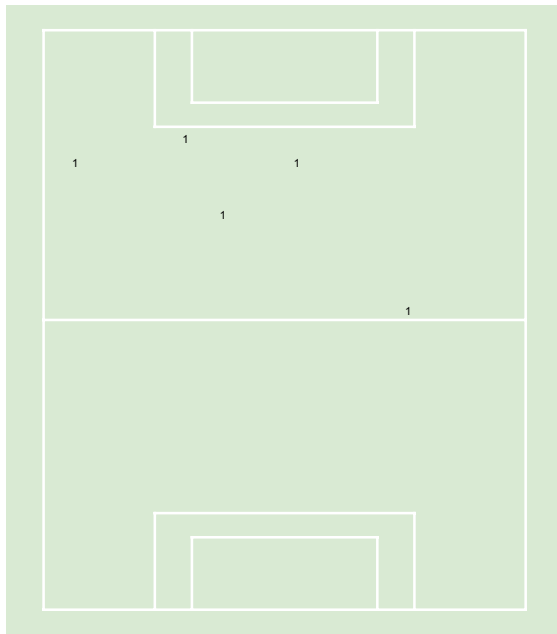
ドリブル				トラップミス
総数	成功数	完遂数		
7	2	1		0

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%	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%

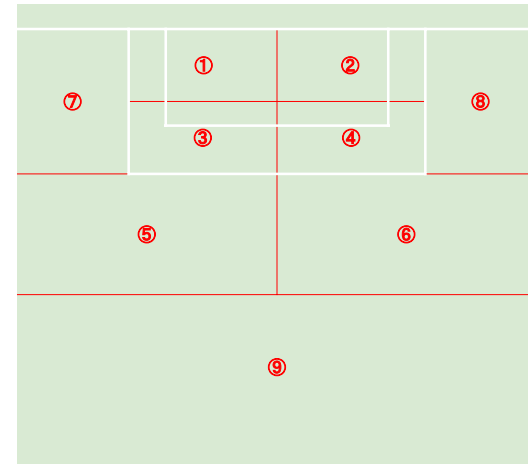
PASS



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
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
1	1	

COMMENT

主がボールを持った際に高い位置に上がる意識はナイス。
 そこからパスを受け入れる際に味方の位置を見ておき、わざとサイドの裏を走らせるためにスペースを空けたり、自分が縦パスを受けた時にスムーズにパスを繋げるなど、味方の位置を把握しながら動けるようになるとより攻撃・ビルドアップが上手く決まりやすくなります。
 その意識を持れば他のの味方がビヴォーにいるときの動きの質も良くなります。味方全員がどこにいるかを見つプレーするようにしましょう。

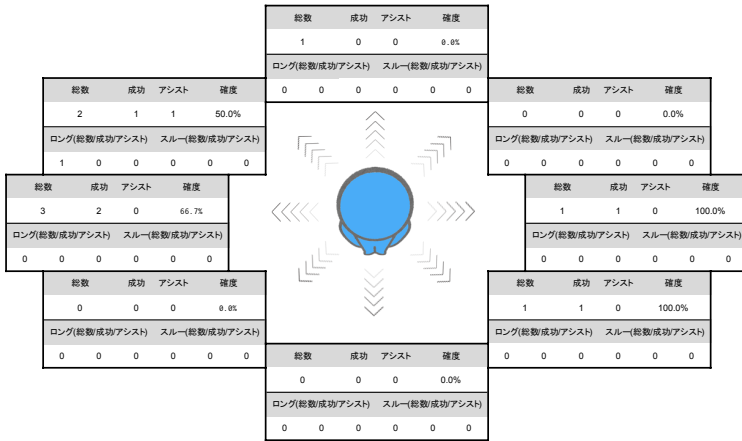
Name			
林晴人			
No.		Position	
8		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
8	5	1	62.5%
ロング(総成功アシスト)		スルーパス(同左)	
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

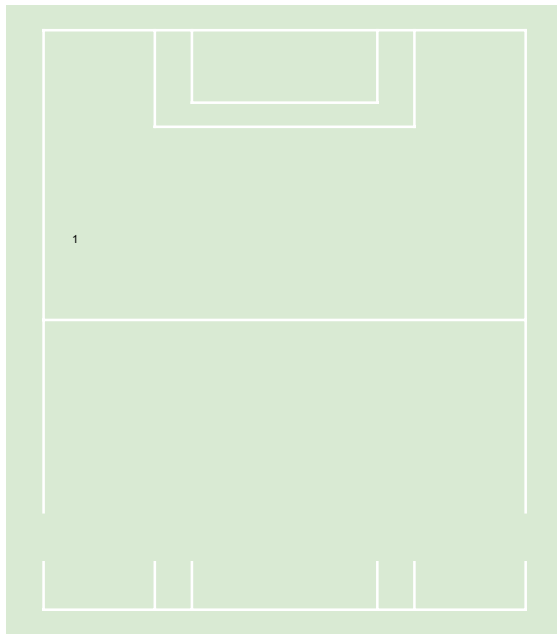
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完達数	
1	0	0	0

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
0	0	0.0%	0	0	0.0%

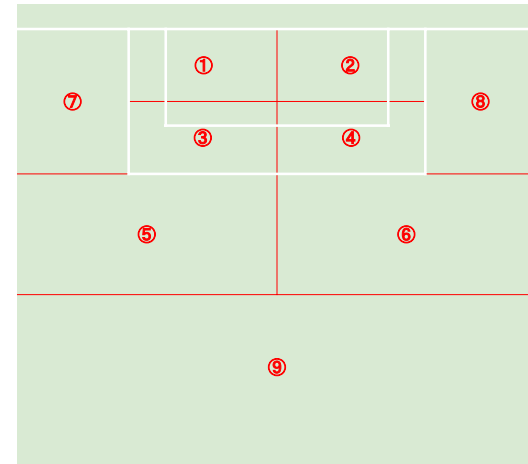
PASS



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

COMMENT

1試合目同様、ボールを持った時に全体を見れているので、いろんな選択肢を持ってプレーできています。守備時に関してもバランスを取る意識を持ちつつマークに注意できていますが、目の前の相手がパスを出した瞬間にボールウォッチャーになったり、浮き球を簡単にかぶってしまう場面はあるので、そういった隙を無くしていきたいです。後ろ向きの相手に対してプレスに行く意識は強くなりましたが、先読みしてパスカットを狙うもターンされて交わされたりという場面があるので、まずは相手の動きを止める・振り向かせないよう身体を密着させるようにしましょう。

課題をしっかりと意識しつつ練習できているのでこの調子で成功していきましょう。

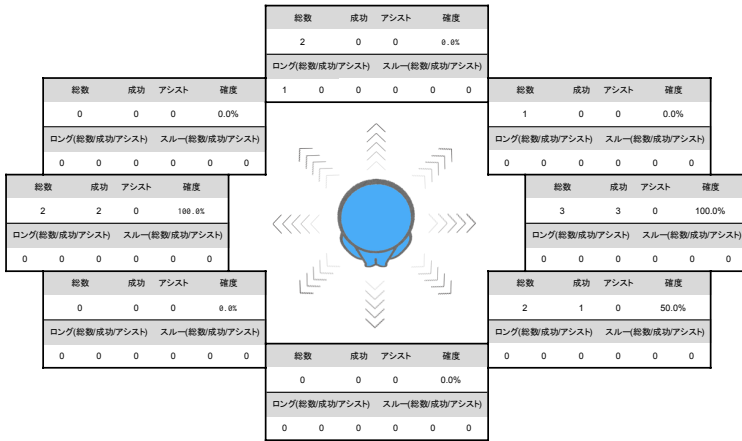
Name			
藤元 駿			
No.		Position	
17		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	2	1	1
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	2	1	1
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
10	6	0	60.0%
ロング(総成功アシスト)		スルー(総成功アシスト)	
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

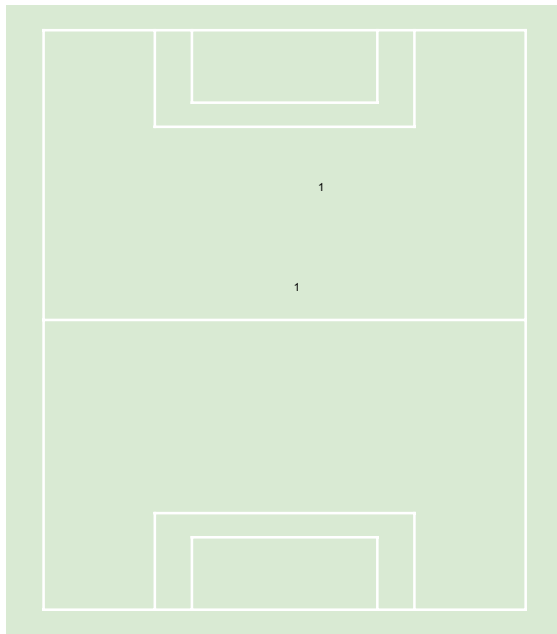
ドリブル				トラップミス
総数	成功数	完遂数		
2	1	1		1

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%	3	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%

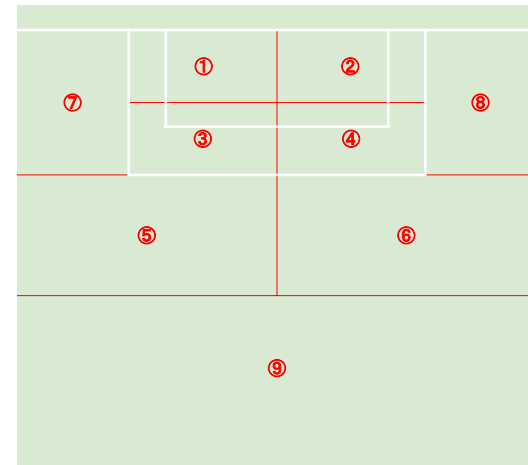
PASS



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

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 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

COMMENT

開始早々に失点した場面、味方のカバーがない状況でインターセプトをチャレンジするのはリスクが大きかったですね。カバーできる位置に味方がいなかったことも良くないですが、その状況での判断も失点の原因でした。その状況であれば前を向かれないよう縦をしっかり閉じて味方のカバーを待つ・後ろにパスを出させるという対応をしましょう。

後方で相手を引き付けてから横パスを出し、縦に抜けてパスを受ける動きはナイスでした。進もうとする方向に味方がいた場合はその逆サイドにスペースがあるはずですが、前の選手が駿に気づいてスペースを開けてくれたらそこへ抜ける・味方がそこから動かなければ逆サイドに抜けるという動きでスペースを利用してパスを要求してください。

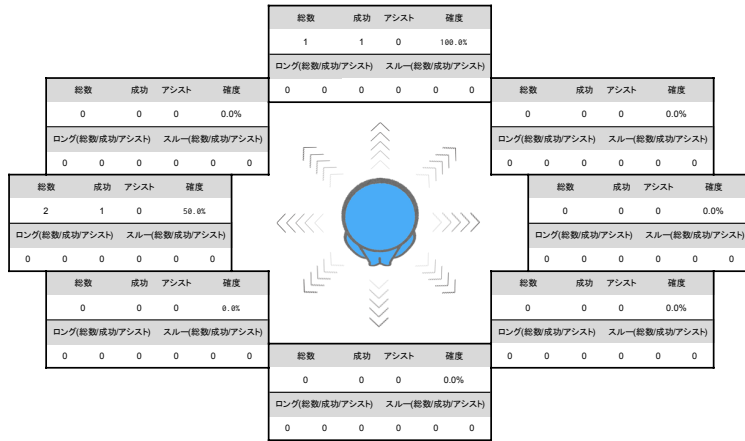
Name			
川上裕陽			
No.	Position		
11	FP		
In	Out		
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	1	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	1	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
3	2	1	66.7%
ロング(総成功アシスト)		スルー(パス同左)	
0	0	0	0
センタリング(総アシスト)			
通常	アーリー		
1	1	0	0

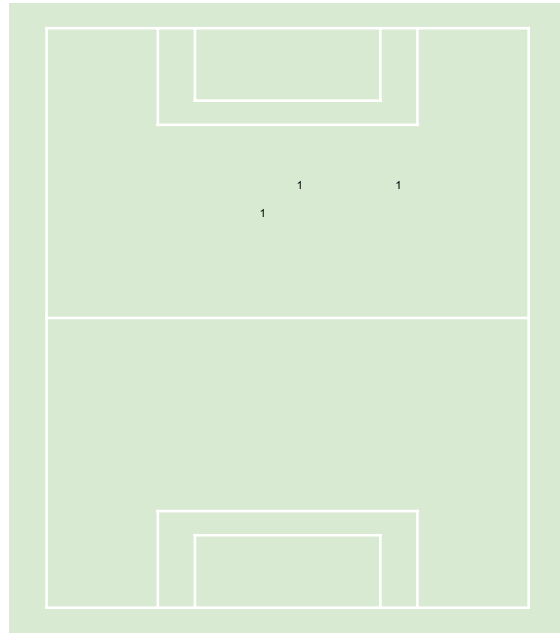
ドリブル				トラップミス
総数	成功数	完遂数		
2		0		0

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%	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%

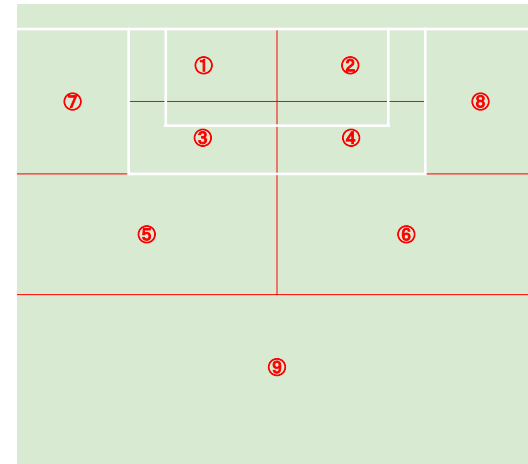
PASS



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/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

ゴール前で相手を交わしても2人目に引っ掛かっています。相手を抜いてからシュートを撃てるか判断しているため交わした後の判断が遅れています。以前からも言っていますが、シュートを撃ってゴールを奪うことが目標です。交わすというよりシュートコースを作ること意識してゴールを狙ってください。シュートチャンス時はつま先シュートなど、キーパーの反応しにくいシュートを撃てているので、相手DFと対峙しているときにどうやったらシュートを撃てるかという事を意識出来れば得点力が身につくと思っています。

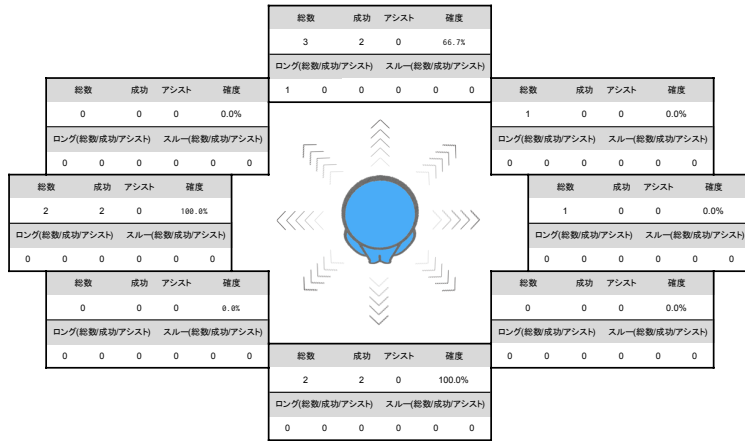
Name			
佐々木 柁弥			
No.		Position	
18		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	3	1	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	3	1	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
9	6	0	66.7%
ロング(総成功アシスト)		スルーパス(同左)	
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

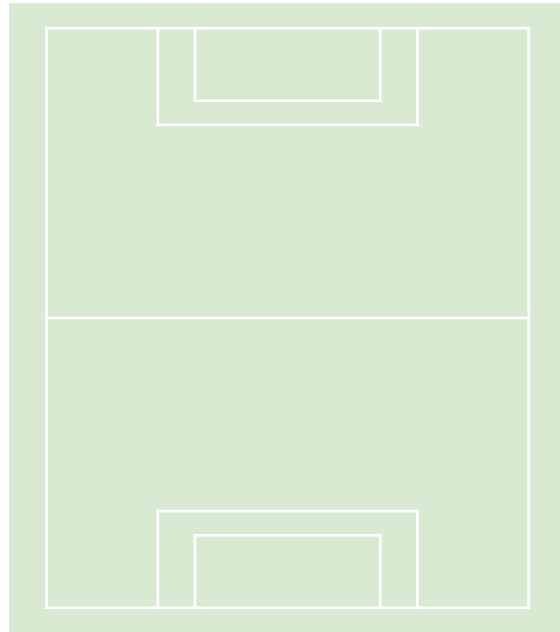
ドリブル				トラップミス
総数	成功数	完遂数		
0	0	0		0

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%	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%	8	6	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
1	1	100.0%	0	0	0.0%

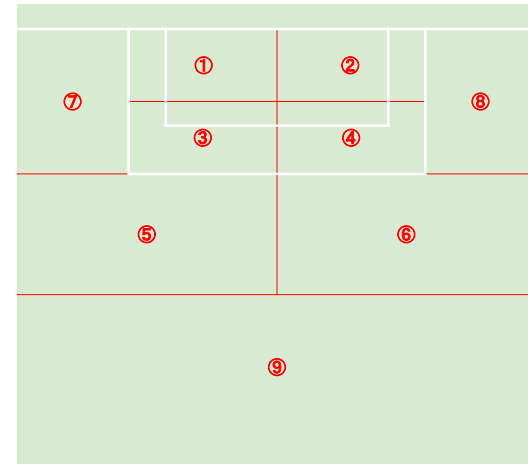
PASS



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
					3 1

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

ここ突破されたらピンチ！という場面で身体を張って防ぐことが出来ていました。
危ないときに速い判断で動いているときもあれば、パスを出した相手をほったらかしにして歩いている場面もあります。そういった集中のムラを無くして常にアンテナを立てておきましょう。

金曜日の練習の様に、タイミングを図れば足が速くなくても裏を取ることができます。
常にパスを出す側だけでなく、自分がスペースへ抜けてパスを受けるという事を選択肢に入れておいてください。

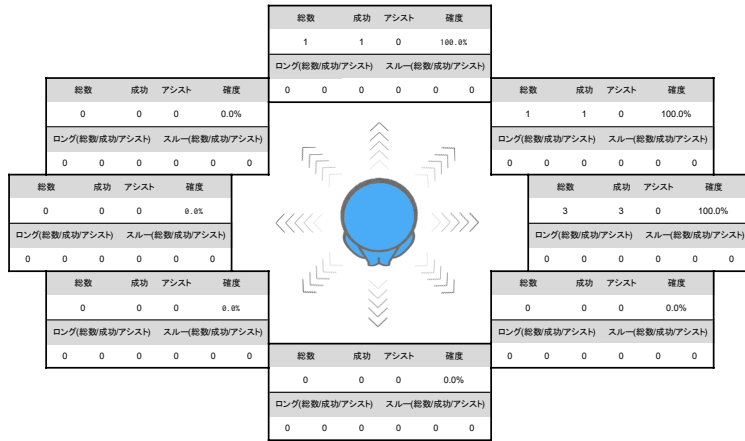
Name			
秋山碧斗			
No.		Position	
7		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	2	2	1
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	2	2	1
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
5	5	0	100.0%
ロング(総成功アシスト)		スルーパス(両足)	
0	0	0	0
セントリング(総アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

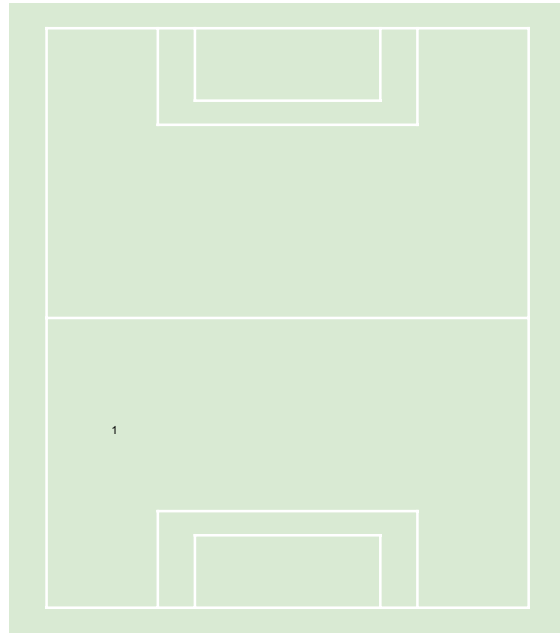
ドリブル				トラップミス
総数	成功数	完遂数		
1	0	0		0

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%	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%

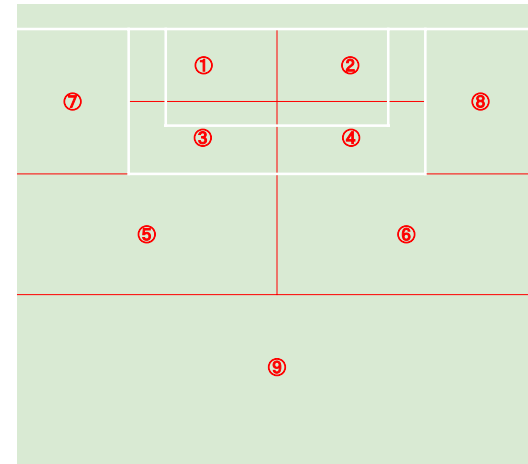
PASS



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
2	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

COMMENT

自陣でこぼれ球を処理する際、詰め寄ってきた相手に対して慌ててしまいボールをぶつけています。クリアするなら相手に当たらないようハッキリ外へ蹴りましょう。相手に奪われないよう身体を入れて後ろの圭に戻す余裕を持って欲しいですが、無理をしてその場でボールを奪われるのは一番よくないので、危ないと思った時はクリアしましょう。

守備時、相手と身体がぶつかることをまだまだ怖がっていて距離ができています。練習では最近距離が近くなってきて感じていましたがこの試合は全然でした。相手に対してプレッシャーが全くないので自由にプレーさせているので、相手との距離を縮めることを特に課題として克服していきましょう。

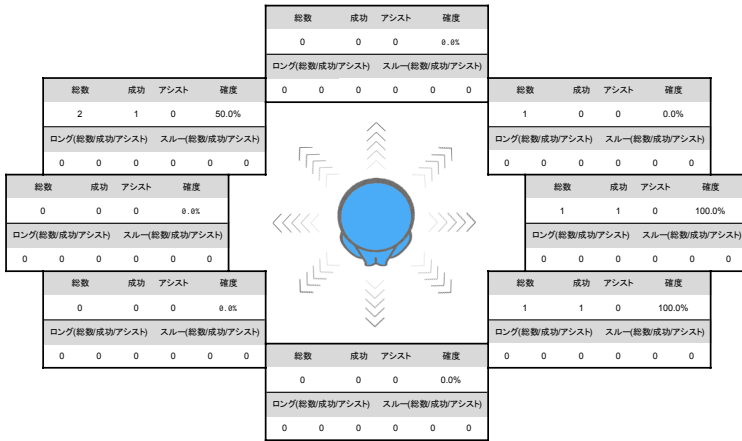
Name			
岡部 雄			
No.		Position	
10		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	1	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	1	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
5	3	0	60.0%
ロング(総成功アシスト)	スルーパス(両足)		
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

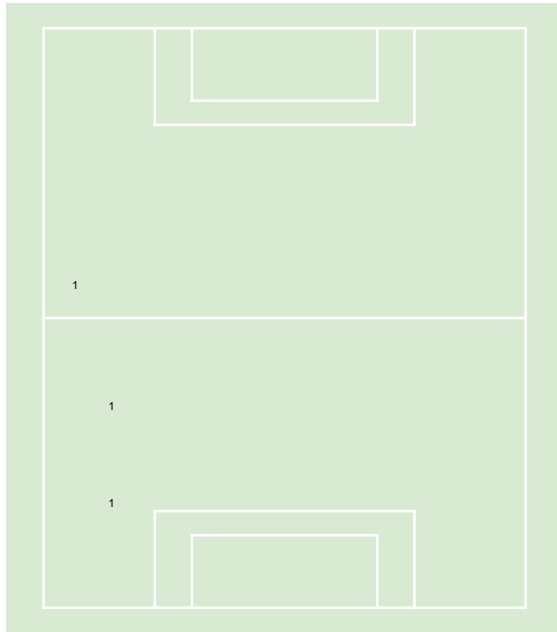
ドリブル				トラップミス
総数	成功数	完遂数		
3	1	0		0

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%	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
1	1	100.0%	0	0	0.0%

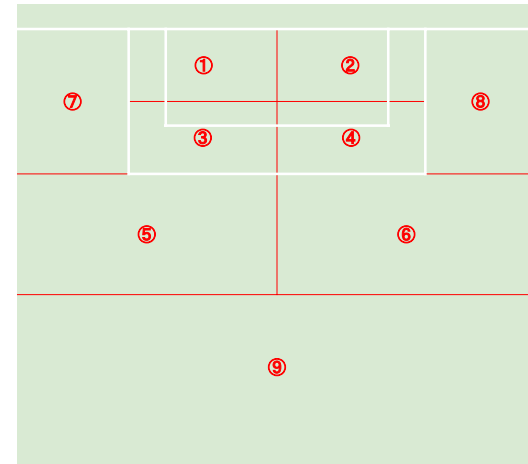
PASS



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	
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

1試合目同様、ミスした時の守備への切り替えが1番の課題です。
 相手に対してプレスに行く意識は強いですが、攻守共にボール際でのプレーになると視野が極端に狭くなってしまっています。
 ボールにつられることでマークを離れてしまったり、目の前の相手にぶつかってしまったり。
 プレーする際にフィールドの選手全員がどこにいるかを把握しながらプレーすることを意識してください。

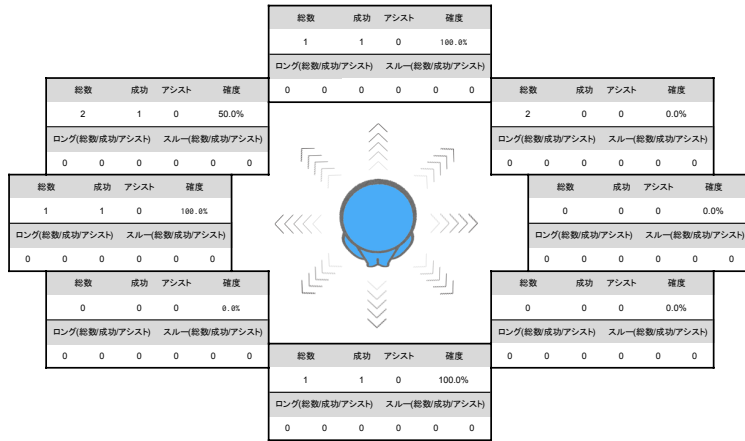
Name			
釣本慶次郎			
No.		Position	
		FP	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	2	2	2
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	1	1	1
ペナ内	1	1	1
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
7	4	0	57.1%
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

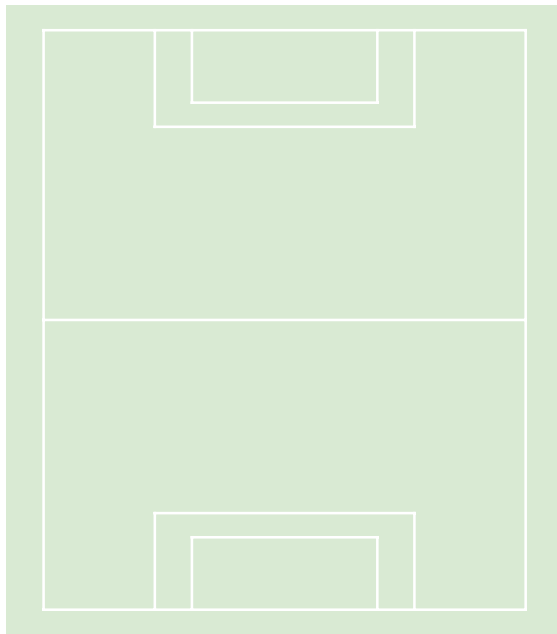
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
0	0	0	

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%	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
2	2	100.0%	1	0	0.0%

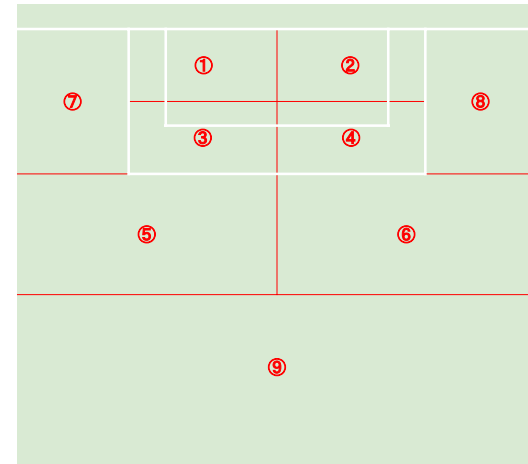
PASS



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
		1 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
		1 1 1
エリア7(総数/成功数/ゴール)		
左足	頭	右足

COMMENT

キックイン時、シュートを撃つための動き出しでゴールを狙う意識が見られました。パスが合わなかったものの積極的な意識が点目に繋がりました。

以前の試合と比べ、簡単に裏を取られないようマークの動きに注意できていました。自分がプレス後にパスを出した相手の動きに対しても同様にしっかりとついていきましょう。

自陣ゴール前でのパスミスがここでもあり、大ピンチを招いていました。慌てていたわけではないと思いますが、相手が見えていなかった・パスが緩かったことが原因なので、自陣ゴール前では特に注意してパスを出しましょう。

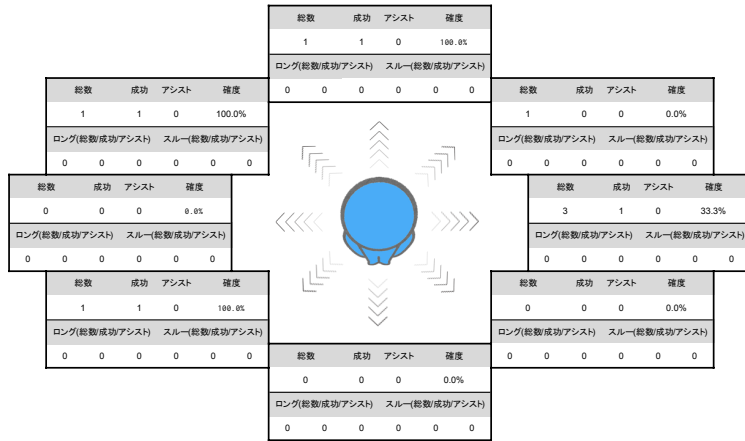
Name			
西上遼央			
No.		Position	
FP			
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
7	4	0	57.1%
ロング(総成功アシスト)		スルーパス(両足)	
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

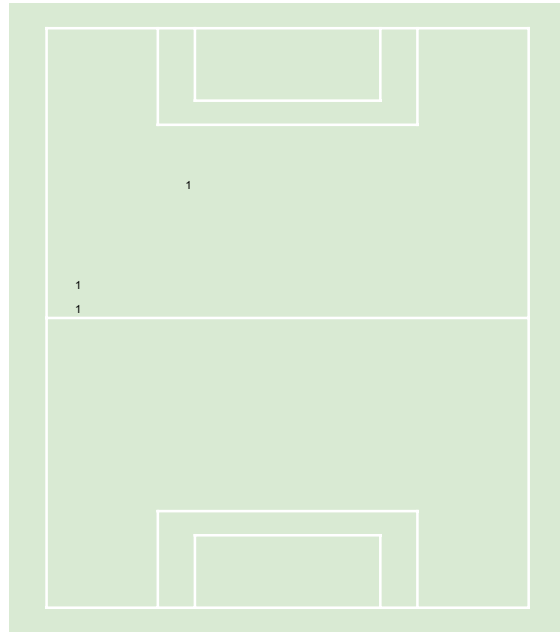
ドリブル			
総数	成功数	完遂数	トラップミス
3	2	1	0

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%	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%

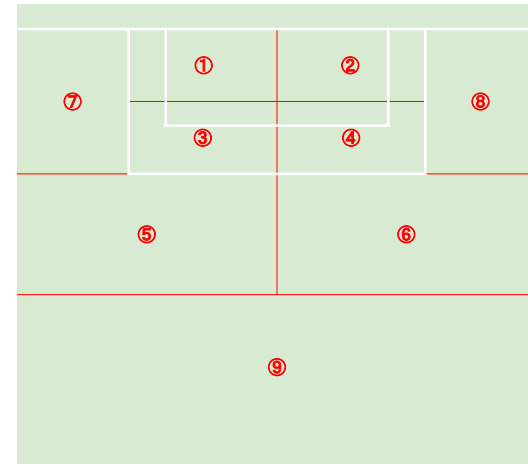
PASS



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/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

1試合目と同様、パスを出したら一度動きが止まり、次にどうするか判断しています。
 パスを出すことが目標ではなく、パスを出して動き出すことで裏に抜けて再度パスを受けることを目標に出来れば動き出しの質も変わってきます。
 パスを受けることだけが目標ではなく、動き出した自分に相手がついてくることで他の味方が使えるスペースをつくることも目標です。
 練習の中で次に何を狙うかという事を常に考えつつプレーしていきましょう。
 動き出したことでプレーが上手いけば、なるほどとイメージが付きやすいので成功パターンをどんどん再現して自信をつけていきましょう。

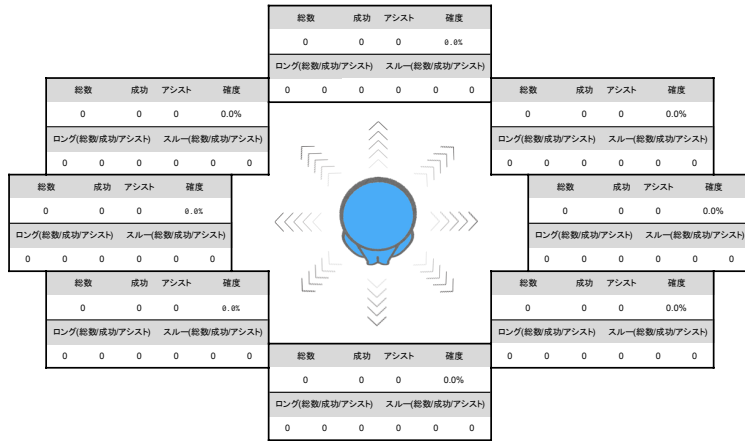
Name			
No.		Position	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

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

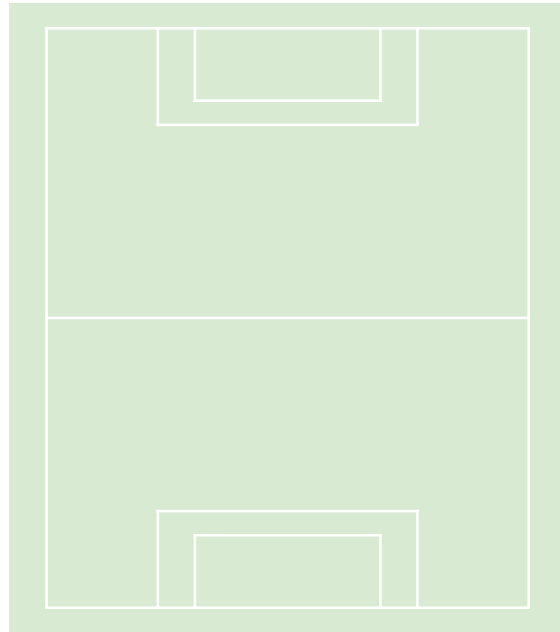
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
0	0	0	0

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%

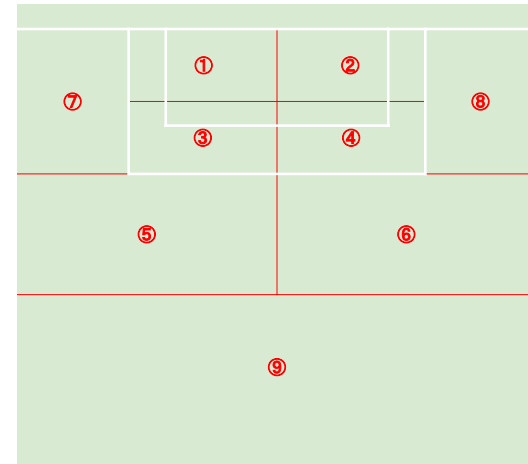
PASS



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

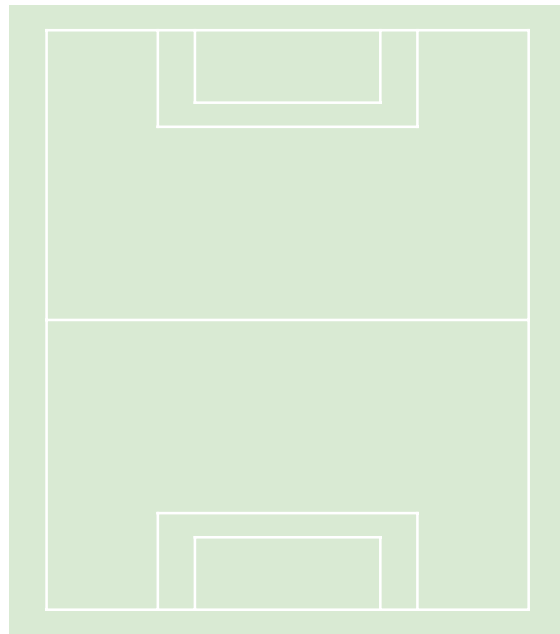
ドリブル				トラップミス
総数	成功数	完遂数		0
0	0	0		0

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%	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%

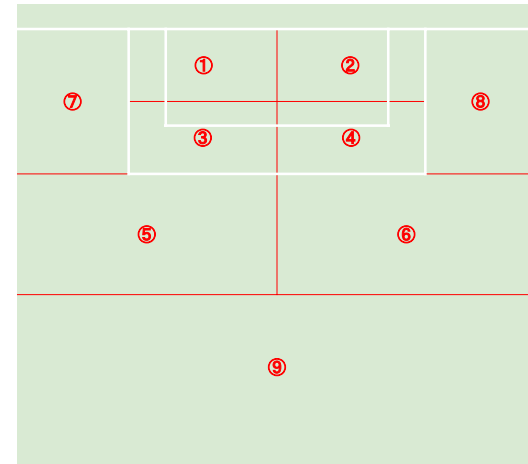
PASS

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

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

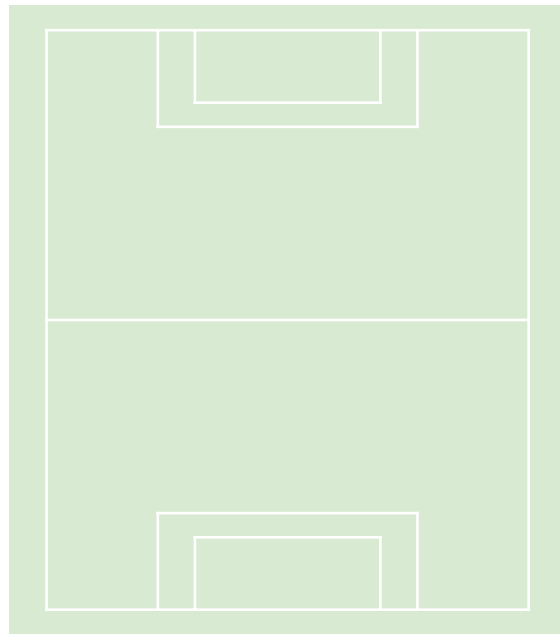
ドリブル				トラップミス
総数	成功数	完遂数		
0	0	0	0	

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%

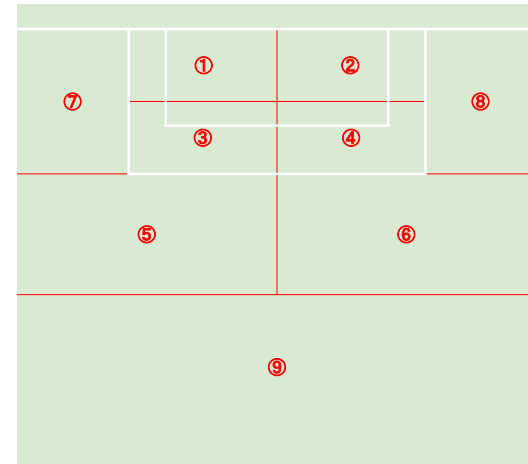
PASS

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