

Name			
黄熙昆			
No.		Position	
20		GK	
In		Out	
セーブ			
方向	被打数	成功数	キャッチ
右	0	0	0
左	3	2	1
正面	4	4	3
タイプ	被打数	成功数	キャッチ
ミドル	2	2	2
ペナ内	5	4	2
クロス	0	0	0

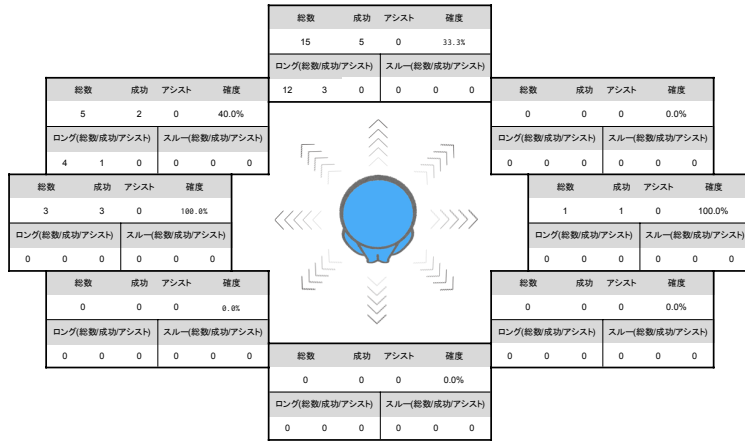
パス			
総数	成功数	アシスト	確度
24	11	0	45.8%
ロング(総数/成功/アシスト)		スルー(総数/成功/アシスト)	
16	4	0	0 0 0
センタリング(総/アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	0
0	0	0	0

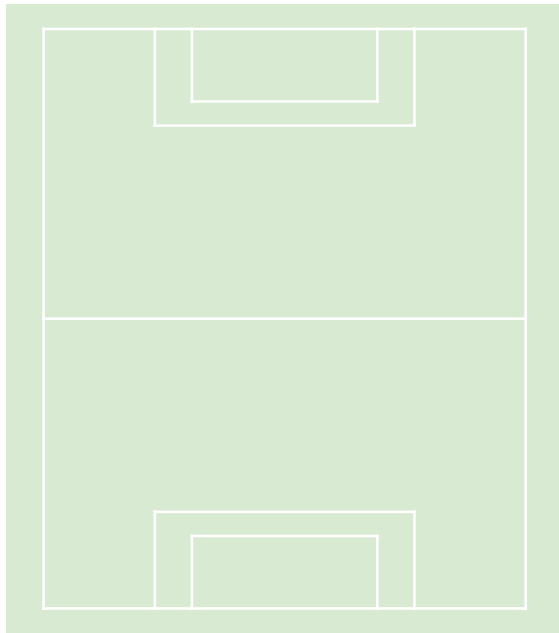
飛び出し			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
3	3	100.0%	0	0	0.0%

競合い		
総数	成功数	確度
0	0	0.0%

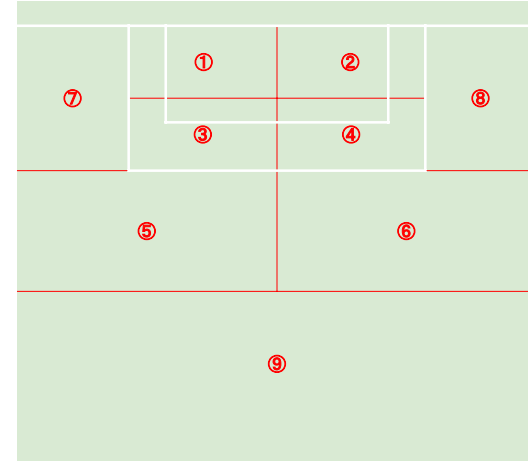
PASS



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

1・2試合目は今前に飛び出て欲しいなと思う場面がありましたが、この試合は思い切って前に飛び出しピンチを防いでいました。この日の3試合でキーパーとしてとても頼もしく感じたし、チームを離れることになったのがとても残念です。キーパーとしてプレーしたこの日の経験を自信にしてこれからも成長していきましょう。

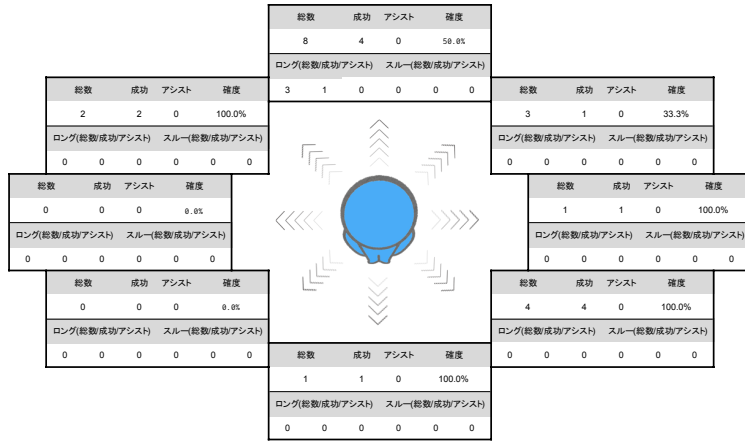
Name			
佐々木 柁弥			
No.	Position		
18	LSB		
In	Out		
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

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

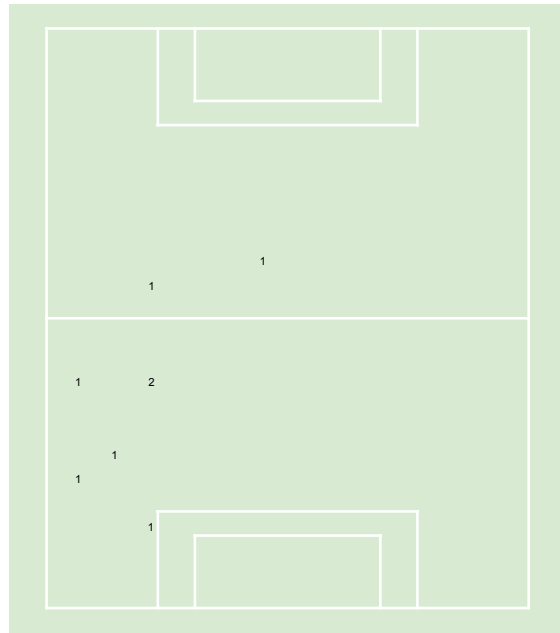
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
8	3	2	3

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
1	1	100.0%	4	2	50.0%
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%	11	8	72.7%
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
1	1	100.0%	0	0	0.0%

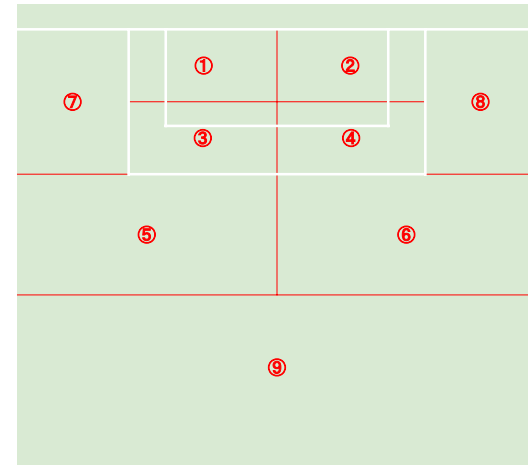
PASS



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
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

ワイドの位置で晴人からパスを受けたときに、相手マークが柁弥から見て右から寄せせてきているのに相手に近い右足でコントロールしそのまま右足でパスを出しているのが相手が出した足に引っかかっていました。少しでも相手に引っかかる可能性を下げるなら相手から遠い左足でパスを蹴れる位置にコントロールするのも方法の一つです。柁弥は左足でも強いボールを蹴れるので自分のポジションと相手の位置によってボールをどこに置くかということもこだわります。

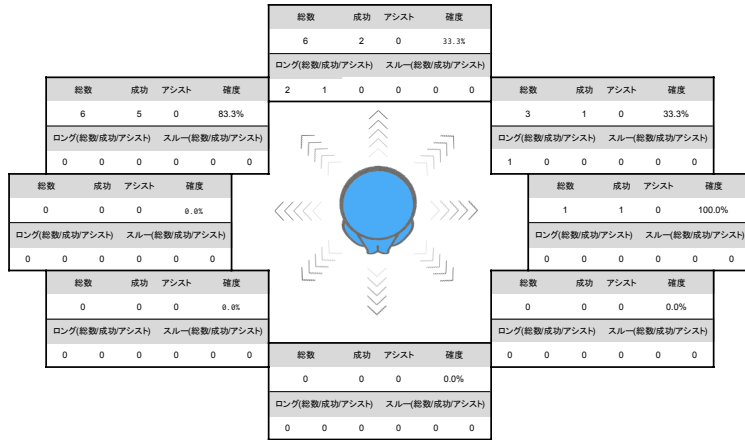
Name			
林晴人			
No.		Position	
8		CB	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
16	9	0	56.3%		
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	0	0	0
セントリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

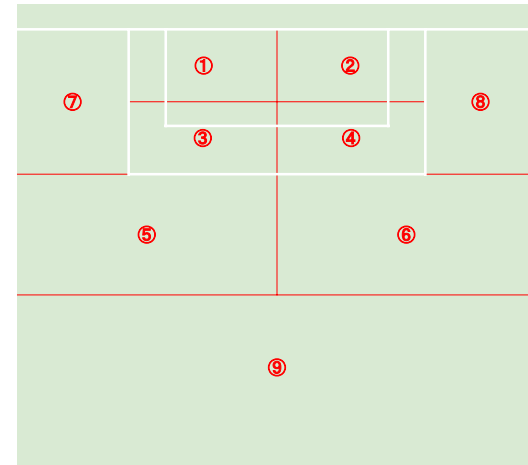
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	0
1	1	1	0

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%	3	2	66.7%
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%	4	1	25.0%
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

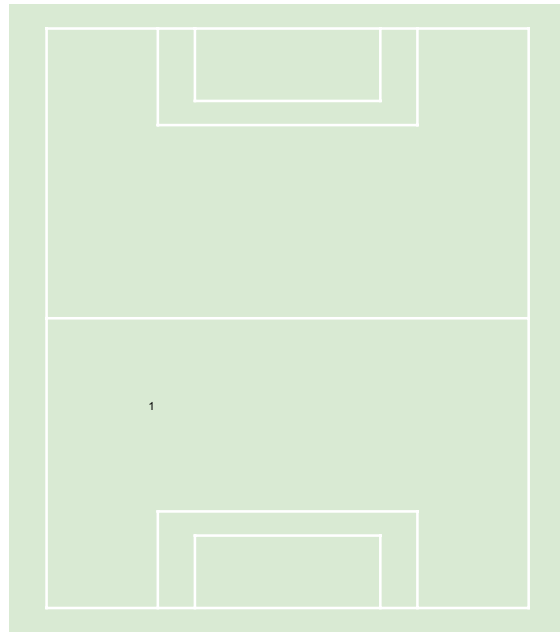


SHOOT AREA



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

自陣ゴール近くで相手パスを拾った際、単純にクリアせず一旦落ち着いてパスを繋ごうとしたのは良い意識でした。パスが繋がらなかったのは味方の足が止まっていたこと、晴人が誰に対して出したパスなのか伝わっていなかったのが原因です。繋ごうとした意識は成長しているところなので、そこ繋がるように味方に受ける動きを要求したり、名前を呼んでパスを出すなど工夫していきましょう。体力的にしんどい時は判断力が下がりがやすいので、味方に対して一声かけるかどうかで動き出しが大きく変わります。

前半の失点は相手1人に対して3人がボールウォッチャーになったことが原因です。後ろから見ていた晴人が前の味方に対してマークを外さないよう声をかけるべき状況でした。声をかけた上でマークを離していたなら味方に対して指摘するべきです。晴人自信もボールウォッチャーになっていたのなら反省して同じ失点を繰り返さないよう声をかけるようにしましょう。

ワイドを駆け上がり大きい声でパスを要求していたのは良いチャレンジでした。今後もチャンスがあれば狙っていきましょう。自分が上がる際に味方にフォローしてもらう伝えることを忘れずに。

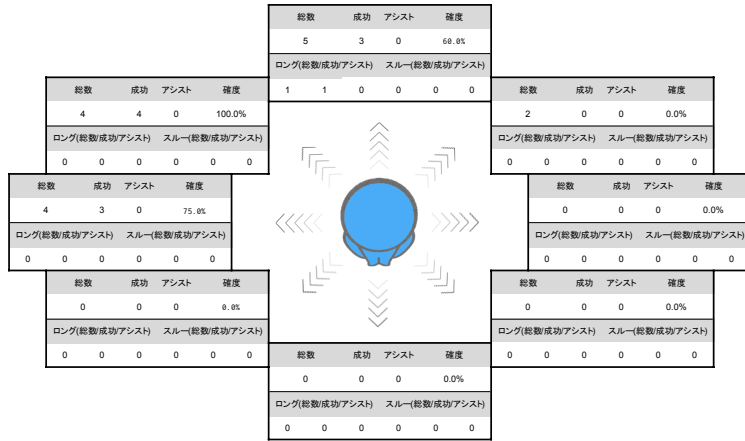
Name			
橋本尚吾			
No.		Position	
2		CB	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
15	10	0	66.7%
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	0
センタリング(総/アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

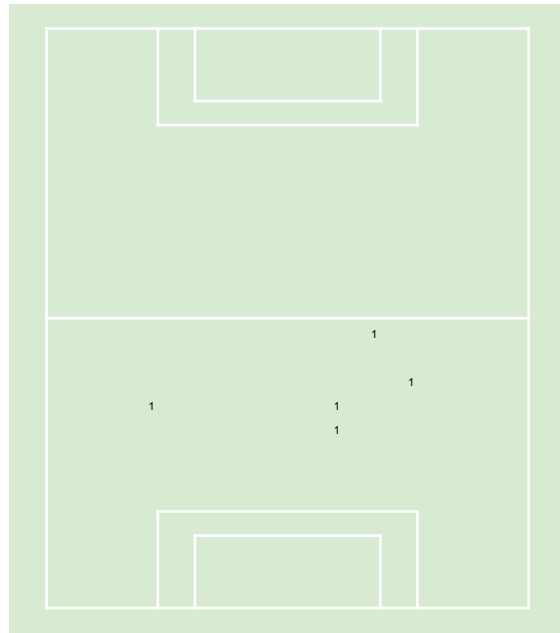
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	1
5	3	2	

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
1	0	0.0%	15	11	73.3%
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%	13	9	69.2%
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
6	6	100.0%	1	0	0.0%

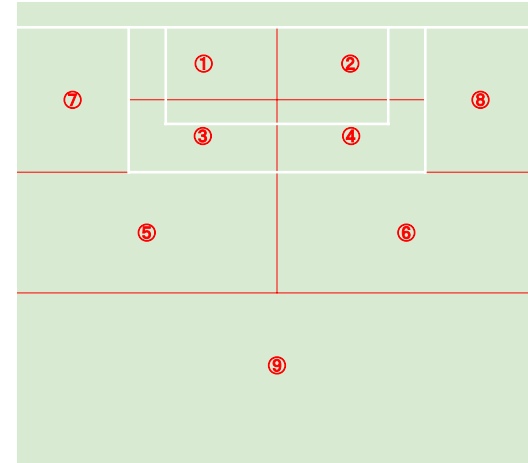
PASS



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

3試合目も変わらず猛スピードで相手の抜け出しに対応できていました。3試合通して良いパフォーマンスだったと思いますが、どの試合もボールが動いているとき(相手のシュートやセンタリングなど)に足が止まってしまうことが多く見られました。ボールが相手選手に渡ったりこぼれたりしてからの反応は速いので、ボールが動いている段階から予測と対応する準備をしておきましょう。ここにボールがこぼれたら危険だと感じるところにあらかじめ入っておくことも大事です。

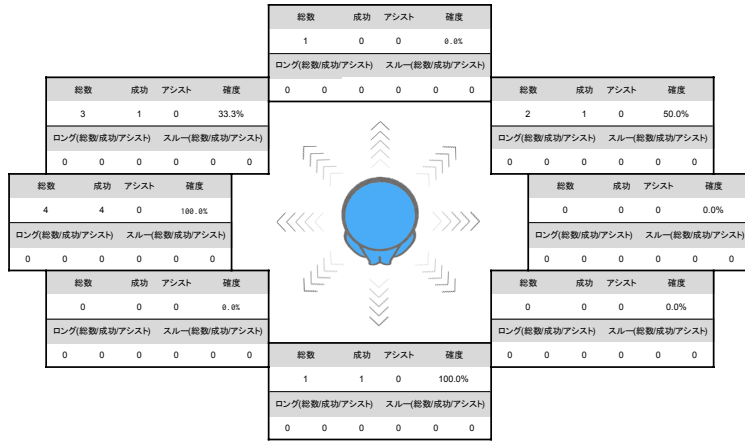
Name			
松原智也			
No.		Position	
16		RSB	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

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

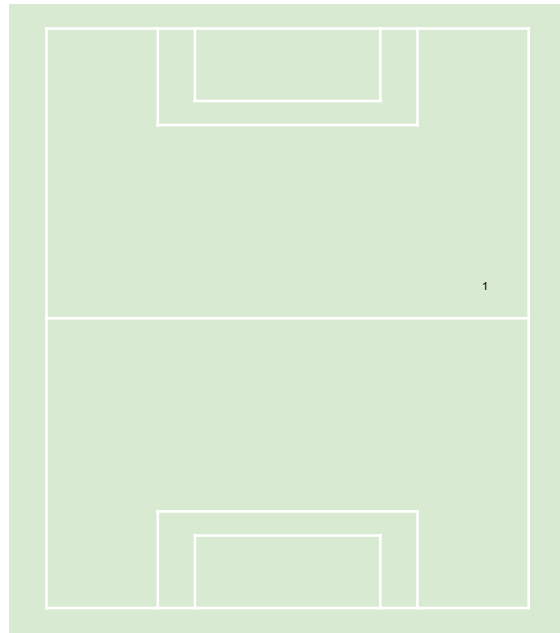
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
1	1	1	1

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
2	2	100.0%	2	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%	9	5	55.6%
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%

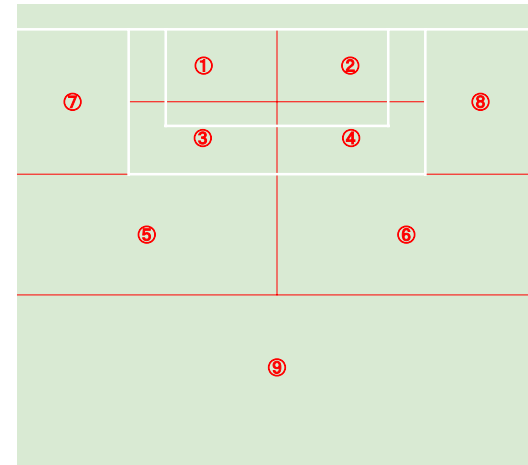
PASS



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
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

これまでと同じようにボールウォッチャーになって相手をフリーにしてしまう場面が多く見られました。後方の味方からの指示がないのも原因ですが、ボールホルダーに味方が対応に行っているならゴール前に侵入してくる相手をしっかり捕まえておきましょう。

シュート・センタリングのときに足がピタッと止まってしまうのでこぼれ球や次のプレーへの反応がとても遅いです。相手センタリングに関してはほとんどの選手が自分のところへ飛んでくるボール以外を足を止めて見送ってしまっているため、ゴール前に入ってしまう。受け身にならず自分からボールに向かってしっかりクリアしてください。

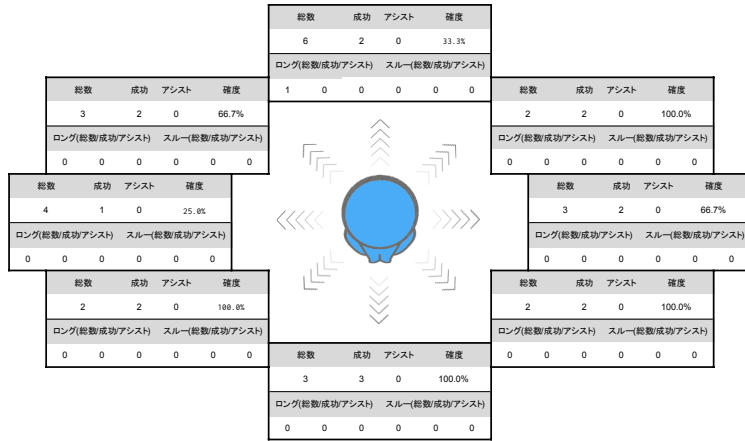
Name			
小嶋大輔			
No.		Position	
39		DH	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	1	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	1	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
25	16	0	64.0%
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
センタリング(総/アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

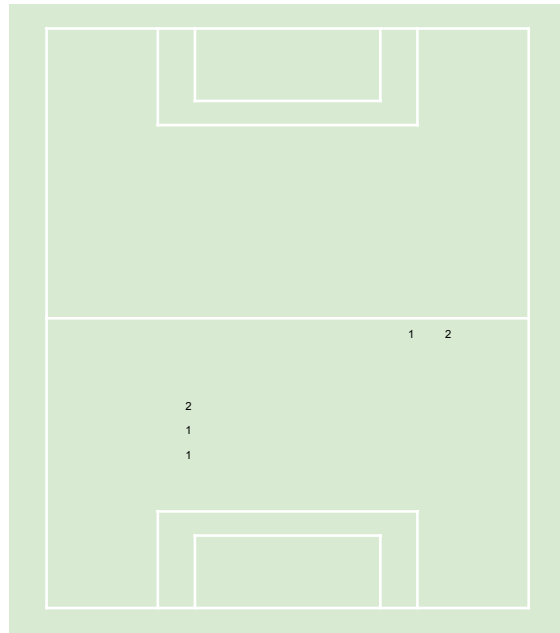
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	2
7	4	3	

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
0	0	0.0%	3	1	33.3%
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%	10	8	80.0%
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%

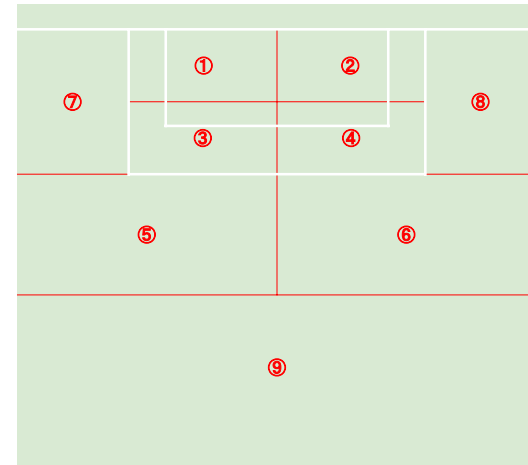
PASS



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
1		

COMMENT

ボールをロストした時に下を向いたり悔しがるクセを無くして、奪われた瞬間こそダッシュで奪い返しに行くようにしましょう。
素早い切り替えをすれば少しダッシュするだけでいいところが、切り替えが遅いと長い距離をダッシュしなければなりません。

3試合通して守備時にフラフラとボールに寄ってしまう場面が見られます。まず自分が誰をマークすべきかをハッキリさせて離さないようにしましょう。
自分がプレスするだけでなく、いま練習しているように味方にどうしてほしいかを声に出して伝えるようにしましょう。
個人の動きだけに頼らずチームが組織として動くために声を掛け合うことは必須の技術なので、一刻も早く指示を出すことに慣れましょう。

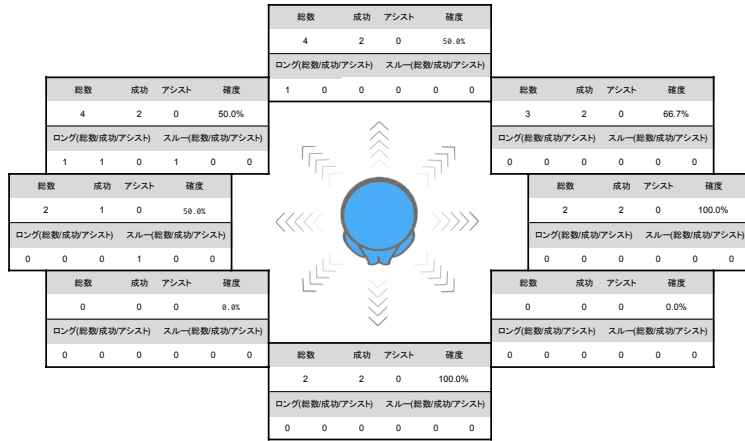
Name			
奥田 竜太郎			
No.		Position	
10		MF	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス					
総数	成功数	アシスト	確度		
17	11	0	64.7%		
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	2	0	0
センタリング(総/アシスト)					
通常	アーリー				
0	0	0	0		

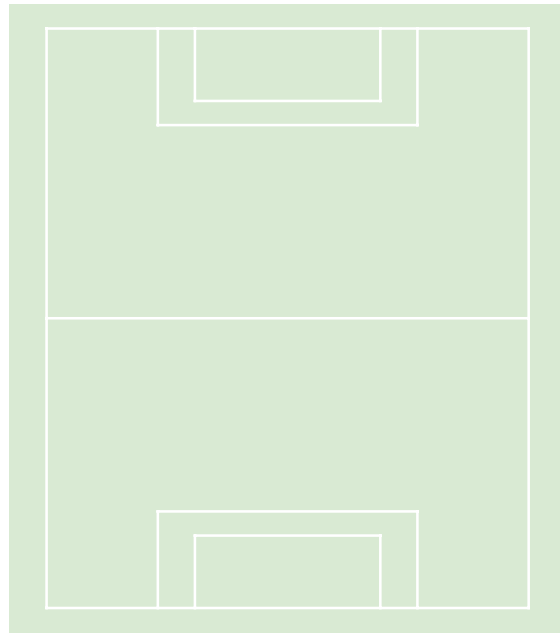
ドリブル				トラップミス
総数	成功数	完遂数		
0	0	0		1

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
3	2	66.7%	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
1	1	100.0%	7	6	85.7%
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
1	1	100.0%	1	1	100.0%

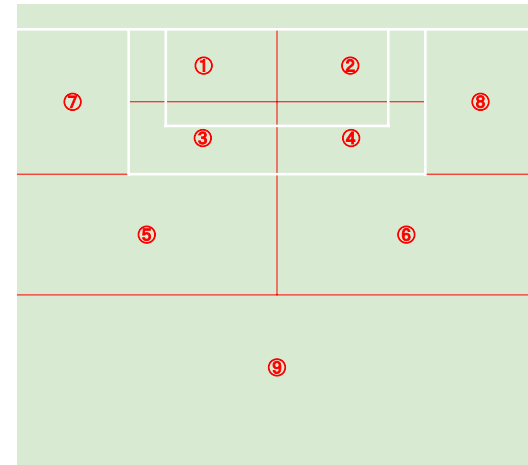
PASS



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

腰の痛みがあったことは後日知りましたが、3試合目ということですがに運動量が少し落ちていました。それでも状況によっては最終ラインまで下がって相手の突破を防いだり、球際で強く当たっていました。凌弥のコメントと同様に、しんどい状況でも前向きになれるような声掛けでチームを引っ張ることが出来れば、動き出しの一步目が速くなるものです。練習時のランニングが終わった後に自らハイタッチに行くなど、チームメイトを鼓舞することを当たり前にして団結力を高めていきましょう。

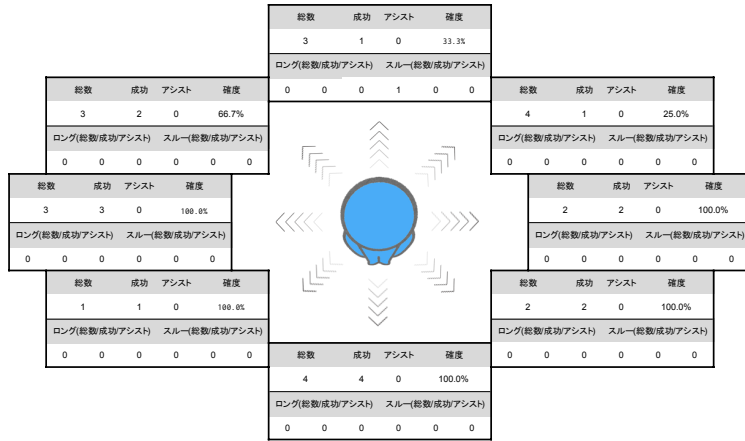
Name			
栗本凌弥			
No.		Position	
6		DH	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
22	16	0	72.7%
ロング(総成功アシスト)		スルー(総成功アシスト)	
0	0	1	0
センタリング(総アシスト)			
通常	アーリー		
0	0	0	0

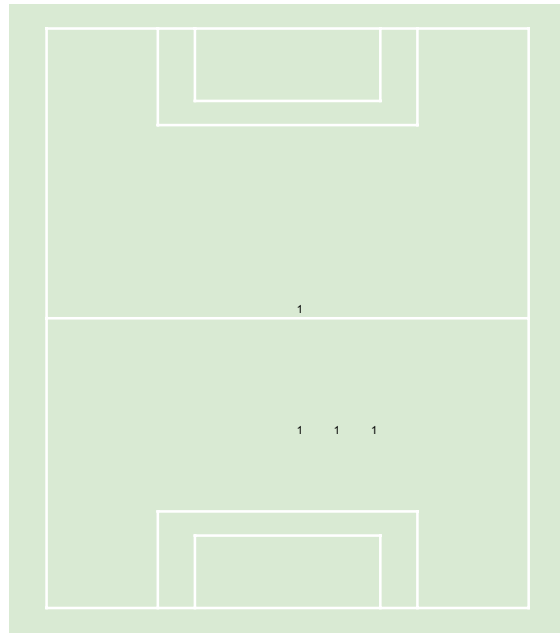
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	
4	3	3	2

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

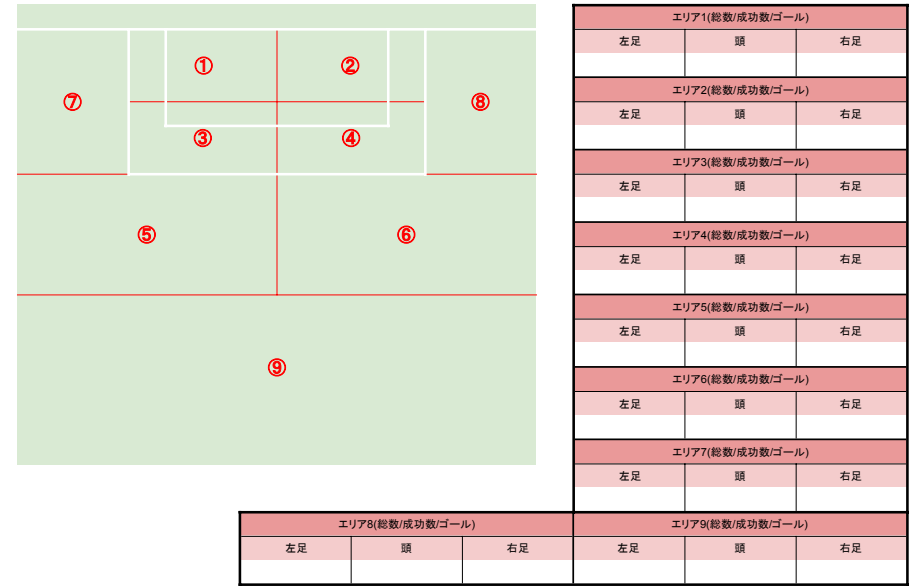
PASS



DRIBBLE AREA



SHOOT AREA



COMMENT

疲労していても相手プレスをしっかり交わしてパスを繋ぐ技術はさすがです。凌弥のパスが繋がらなかったときに、奪い返しに行く意識はありますが「あぁ〜。」と嘆いている間で一歩遅れてしまっています。パスミスを反省することは良いんですが、奪われた瞬間こそ本気で奪い返しに行きましょう。1歩速く動くことで10歩分楽が出来ると思ってその瞬間の切り替えを徹底していきましょう。

2試合目からすでに足が重く、連続になった3試合目は大変だったと思いますが、それを表に現してしまうと味方の士気も下がってしまいます。しんどい状況でもお互い頑張りましょうと意識することが同結力になるし、普段の練習時のランニングもただ体力をつけるだけでなくお互いを鼓舞することをチームとして当たり前にしてほしいから走り切った後にハイタッチすることになっています。しんどい姿を見せるのではなく味方同士で「しんどいけどあと少しがんばろ」という前向きな声掛けが出来るようになれば動き出す一歩目の反応も速くなるはず。プレーだけでなくそういった声掛けでもチームを引っ張ってくれることを期待しています。

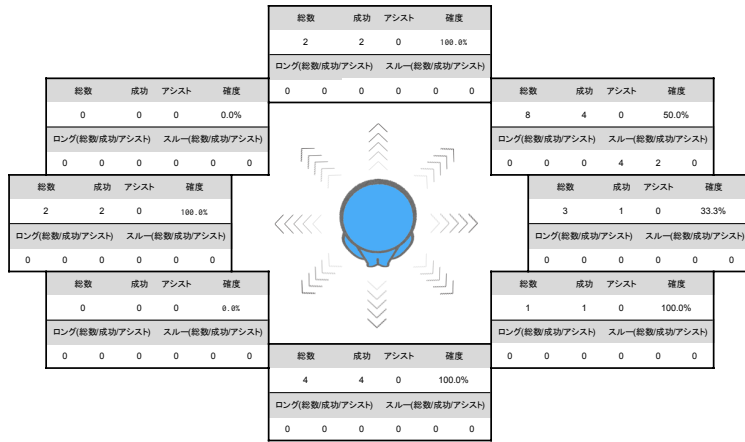
Name			
佐々木永遠			
No.		Position	
12		LWG	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
20	14	0	70.0%
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

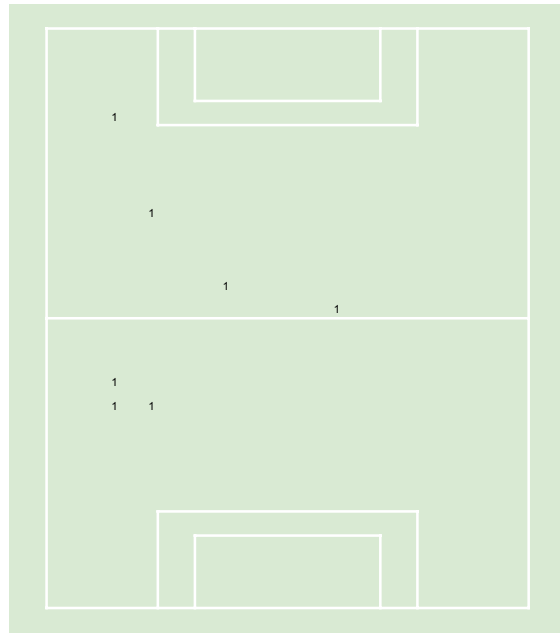
ドリブル				トラップミス
総数	成功数	完遂数		
7	5	5		3

インターセプト			クリア		
総数	成功数	確度	総数	成功数	確度
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	0	0.0%	5	2	40.0%
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%

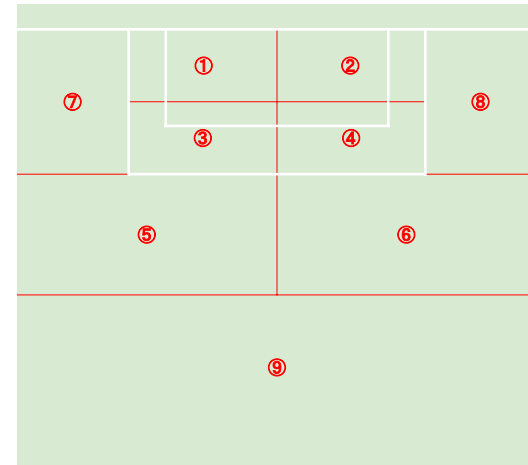
PASS



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/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
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

中盤で味方がボールを持った時に縦のスペースへパスを要求する動きを加えていたので相手DFを釣ることが出来ていました。そのスペースにパスは来ませんでしたが、相手DFラインが永遠サイドに少し寄ることで真ん中のスペースが空き、そこに竜太郎・碧斗が飛び込む形が出来ていました。永遠が相手DFラインを動かしたということを成果として自信を持ってください。コメントにもよく書いていますがその要求をしっかりとできるようになれば味方だけでなく相手の注意を惹くことにも繋がります。ボールを触れなくてもチームを有利にできることなので今後も習得していくテクニックの一つとして練習していきましょう。

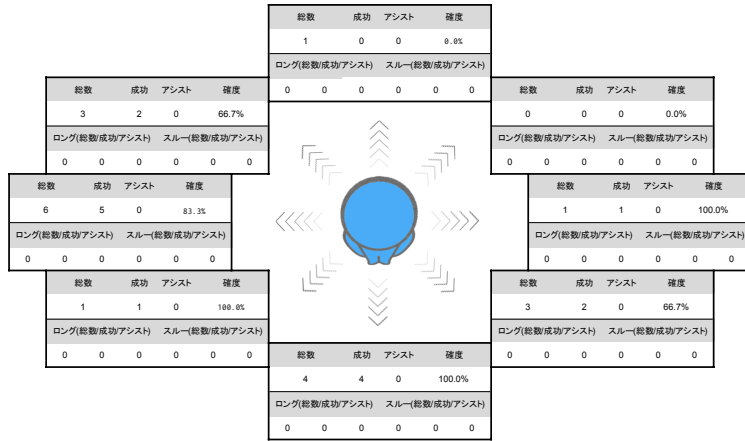
Name			
川上裕陽			
No.	Position		
10	CFW		
In	Out		
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
19	15	0	78.9%
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

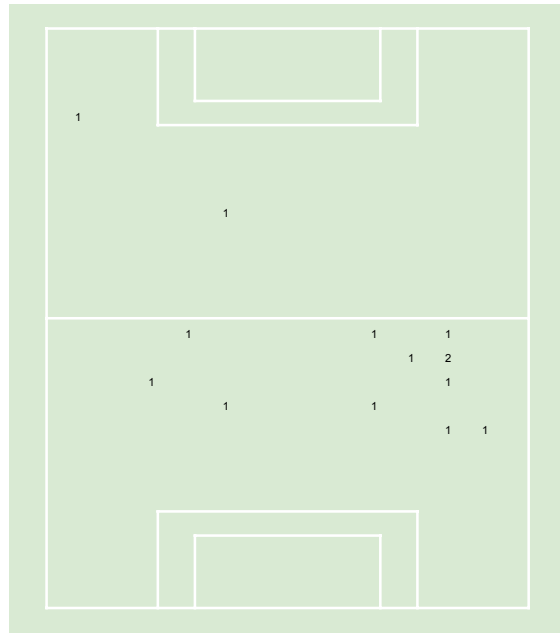
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	2
14	8	7	

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	0	0.0%	3	1	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
0	0	0.0%	0	0	0.0%

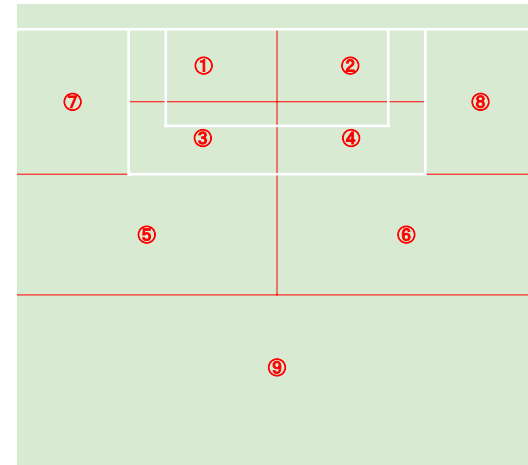
PASS



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

3試合通して前線から中盤まで広い範囲でプレス・パスを受けに入る動きが出来ていました。周りの足が止まる中、最後までパフォーマンスが落ちなかったのは凄いことです。ですが裕陽一人でDFラインを相手にするのは限界があります。後ろの味方とボールを奪いに行くタイミングを合わせることで、裕陽の体力を無駄に消費しないようにしましょう。すべて全力で追いかける必要はありません。相手が後ろ向きでボールを追いかけるときなどは裕陽の判断で厳しくプレスに行き、後方の味方に合わせてもらいましょう。裕陽発信・後方の味方発信どちらでも守備のスイッチを入れるタイミングを合わせる事が今のチームの目標です。

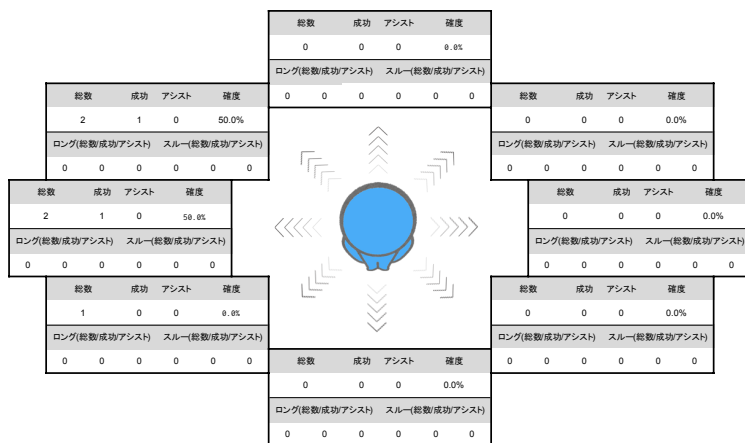
Name			
秋山碧斗			
No.		Position	
7		RWG	
In		Out	
シュート			
箇所	総数	枠内	ゴール
右	0	0	0
左	0	0	0
頭	0	0	0
タイプ	総数	枠内	ゴール
ミドル	0	0	0
ペナ内	0	0	0
クロス	0	0	0

パス			
総数	成功数	アシスト	確度
5	2	0	40.0%
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

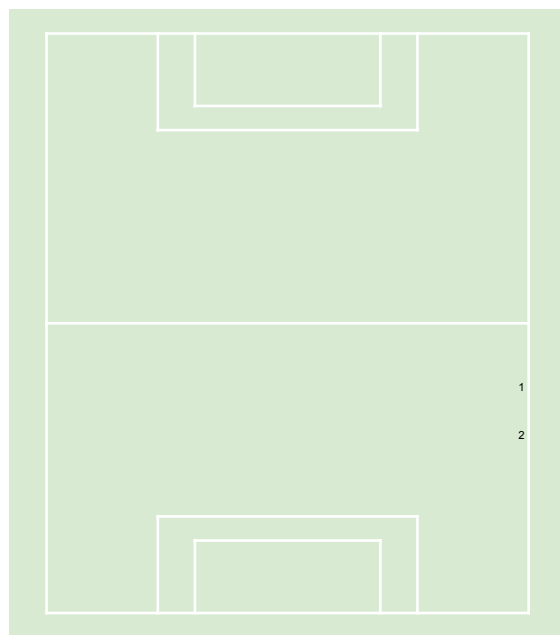
ドリブル			トラップミス
総数	成功数	完遂数	1
3	0	0	

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%	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
1	1	100.0%	0	0	0.0%

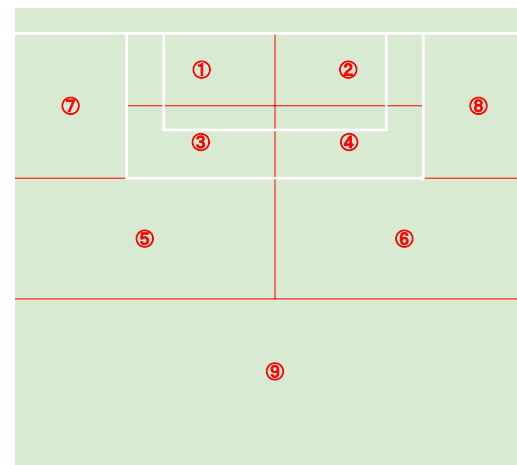
PASS



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
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

自陣ゴール前でクリアするなら中途半端になるとしても中へ蹴らないこと。ゴールから遠ざかる方へ蹴りだす。これをまず徹底しましょう。相手へのアシストがついてしまうようになる場面がこの試合以外でも見られました。

相手との接触に慣れておらず、自然と相手の身体を避けてしまうことでボールを相手に譲ってしまっています。チームメイトと身体を押し合ったり、競り合う練習などを行うことで接触することに慣れていきましょう。

味方からのパスが緩くなってしまうこともありますが、自分に向かってくるボールを待つことでカットされてしまっています。状況によって前に走りながらボールを待つこともあると思いますが、パスが緩くなったり近くに相手がいるならボールを迎えに行つてボールをコントロールしましょう。上に書いたことにも繋がりますが、パスを受けるときに相手に身体を入れてボールを奪われないようするのも大事な技術です。