

2002.3.30

Game №7

試合会場: 東京体育館

審 判: 榎本・折笠

## ジュニアオリンピック

山形 - B

2 2 3 1

8

山形 - B

vs 修道中学

修道中学

1 1 1 1

4

時間	チーム・番号	氏名	攻撃項目	得点・退水者
第1P				
4分18秒	山形-B 5	菅原 社大	カットイン/キーパー	
	修道中 3	上田 裕紀	ミドル/ゴールイン	0-1
3分55秒	山形-B 2	庄司 諭	退水誘発/ドライブ	澤村 宗一
	2		パワーブレー/キーパー	
	修道中		ターンオーバー/ファウル	
	山形-B 12	小関 清人	ミドル/アウト	
3分0秒	山形-B 4	加藤 暢一	カットイン/ゴールイン	1-1
	修道中		ターンオーバー/ボール	
	山形-B 5	菅原 社大	ミドル/キーパー	
1分59秒	山形-B 3	吉本 達哉	ミドル/ゴールイン	2-1
	修道中 10	澤村 宗一郎	ミドル/アウト	
	山形-B		ターンオーバー/ファウル	
	修道中		ターンオーバー/ボール	
	山形-B 5	菅原 社大	ミドル/キーパー	
	山形-B		ターンオーバー/ボール	
	修道中		ターンオーバー/ファウル	
	山形-B 3	吉本 達哉	ミドル/アウト	
第2P				
	修道中		ターンオーバー/ボール	
	山形-B 12	小関 清人	フローター/キーパー	
	修道中		ターンオーバー/ボール	
	山形-B 5	菅原 社大	カウンター/アウト	
3分12秒	修道中 4	上司 智善	退水誘発/ドライブ	高橋 康孝
3分6秒	修道中 4	上司 智善	パワーブレー/ゴールイン	2-2
	山形-B		ターンオーバー/ボール	
	修道中 6	中西 良介	ミドル/アウト	
2分0秒	山形-B 2	庄司 諭	ミドル/ゴールイン	3-2
	修道中		ターンオーバー/ボール	
1分15秒	山形-B 12	小関 清人	ミドル/ゴールイン	4-2
	修道中		ターンオーバー/ボール	
	山形-B		ターンオーバー/ファウル	
	修道中		ターンオーバー/ボール	
	山形-B 2	庄司 諭	カウンター/キーパー	
	修道中 3	上田 裕紀	ミドル/アウト	
第3P				
	山形-B		ターンオーバー/ボール	
	修道中		ターンオーバー/ボール	
	山形-B 5	菅原 社大	ミドル/キーパー	
3分39秒	山形-B 5	菅原 社大	ミドル/ゴールイン	5-2
	修道中		ターンオーバー/ボール	
	山形-B 11	安達 宏司	カウンター/キーパー	
	山形-B 11	安達 宏司	ミドル/アウト	
2分50秒	山形-B 2	庄司 諭	カットイン/ゴールイン	6-2
	修道中		ターンオーバー/ボール	
	山形-B 12	小関 清人	カウンター/アウト	
	山形-B		ターンオーバー/ボール	
	修道中 10	澤村 宗一郎	ミドル/キーパー	
	山形-B		ターンオーバー/ボール	
	修道中 3	上田 裕紀	/ボール	
	山形-B 5	菅原 社大	カウンター/キーパー	
0分31秒	修道中 5	中江 亘孝	退水誘発/フローティング	安達 宏司
0分21秒	修道中 3	上田 裕紀	パワーブレー/ゴールイン	6-3
0分5秒	山形-B 2	庄司 諭	フローター/ゴールイン	7-3
第4P				
	山形-B 11	安達 宏司	カットイン/アウト	
	修道中 5	中江 亘孝	フローター/アウト	
4分3秒	山形-B 12	小関 清人	カウンター/ゴールイン	8-3
	修道中		ターンオーバー/ボール	
	山形-B		ターンオーバー/ファウル	
	修道中		ターンオーバー/ファウル	
	山形-B 11	安達 宏司	カウンター/キーパー	
	修道中 5	中江 亘孝	ミドル/キーパー	

カットイン : カットインによるシュート  
 フローター : フローターによるシュート  
 ミドル : 中距離 - 長距離のシュート  
 パワーブレー : 守備側退水時のシュート  
 カウンター : 速攻からのシュート  
 4 p シュート : ベナルティシュート

退水誘発 : 攻撃選手によるEXファール誘発  
 4 p 誘発 : 攻撃選手によるベナルティファール誘発  
 ターンオーバー : 攻防の切り替え  
 ゴールイン : 得点  
 キーパー : GKによるシュートセーブ  
 ディフェンス : ディフェンスによるシュートセーブ  
 アウト : バーやゴールの外へのシュート

フローティング : フローターによる退水誘発  
 ドライブ : ドライブによる退水誘発  
 ターンオーバー : 攻防切り替え時の退水誘発  
 ボール : バスカットなど、ボールに絡む攻防切り替え  
 ファウル : 反則による攻防の切り替え  
 タイム : 攻撃時間切れによる攻防の切り替え