

チーム名:ミナト・イーグル

NO	項目	評価			
		1セット	2セット	3セット	総合
1	サーブ	4	4		4
2	サーブレシーブ	4	4		4
3	トス	3	3		3
4	アタック	4	4		4
5	ブロック	3	3		3
6	レシーブ	3	3		3
7	戦術	3	3		3
8	メンタル	3	3		3

5 大変優れている
 4 優れている
 3 普通
 2 やや劣る
 1 劣る

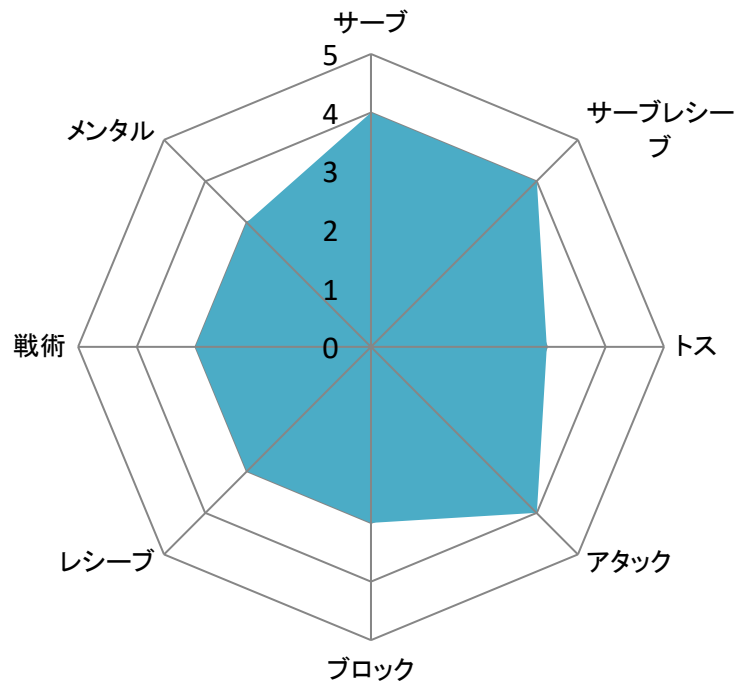
チーム名:阿字ヶ浦

NO	項目	評価			
		1セット	2セット	3セット	総合
1	サーブ	2	3		2.5
2	サーブレシーブ	2	3		2.5
3	トス	2	3		2.5
4	アタック	3	3		3
5	ブロック	2	2		2
6	レシーブ	2	3		2.5
7	戦術	2	2		2
8	メンタル	3	3		3

5 大変優れている
 4 優れている
 3 普通
 2 やや劣る
 1 劣る

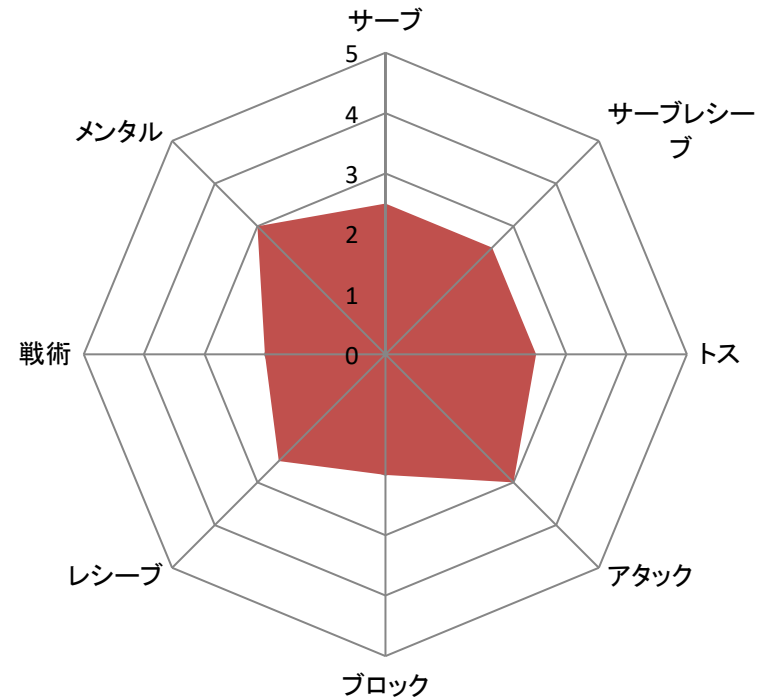
チーム戦力分析

■ 系列1



チーム戦力分析

■ 系列1



チーム名	ミナト・イーグル	阿字ヶ浦	ミナト・イーグル戦評
取得点数	1		(トス)
	2		・新しい戦力が加わった。
		1	アタッカーの高さとパワーを考えれば、細かなコンピバレーは必要なく、丁寧なトスを上げることが大事であると思う。
	3		
	4		
		2	
	5		(アタック)
		3	①レフト、センター、ライトと三枚、駒が揃っていた。
	6		②レフトエースのスパイクコースはクロスが多い。フェイントと軟攻を織り交ぜていたが、ストレート打ちがあまり見られなかった。得意ではないのかも知れない？
	7		クロスとストレートを少し意識して打ち分けられると、もう一段階上の選手に育つと思う。
	8		逆に相手にとってはいやな選手になれると思うのだが…。
		4	
		5	
	9		
	10		
		6	
	11		←給水タイム
	12		
	13		
	14		←阿字ヶ浦: 作戦タイム×1回目
	15		
	16		
	17		←阿字ヶ浦: 作戦タイム×2回目
	18		
		7	(全体的な印象)
		8	①攻撃型のチームだと思う。レフトエースは抜群に決定力があるため、苦しくなったらここに上げれば1点が取れる。逆に言うとエースで点数が取れなくなった時がピンチであり、チームの真価が問われる事になると思います。
		9	②以前の様な粘り強いレシーブの繋ぎ、堅実なサーブレシーブには至っていない。
		10	③メンバー構成が3年前とは大分変わっているため、本当の実力値は未知数である。
	19		但し、現時点では公式戦2試合を終えた段階では、チーム状態が一番仕上がっていると思う。
	20	11	
	21		阿字ヶ浦戦評
			(サーブレシーブ)
			・初公式戦のためか、非常に不安定である。コロナによる練習不足も要因にあると推測する。
			(トス)
			①先発セッターはレギュラーセッターではない選手であった。6対11でセッターを交代するも、流れは変わらず、第1セットを一方向的に落とした。
			②交代した選手もレギュラーセッターではないと推測する。やはり司令塔が不在なのはチームにとっては戦力ダウンにならざるを得ないところか…。
			(ブロック)
			①絞り切れていない。誰が誰をマークするのか、チーム内での確認が必要であった。
			②相手のアタッカーの全てをマークする事は困難である。ポイントゲッター、または当日に打数が多い選手に的を絞るとかの作戦が欲しかった。
			③更にはクイックは捨てて、オーブ攻撃に3枚跳ぶとか等など…。
			(全体的な印象)
			①コロナによる練習不足がレシーブの繋ぎと、サーブレシーブに現れたと思う。今後練習を重ねていけば、一定のレベルには達せると思う。
			②相手チームの攻撃パターンを良く分析して、ブロックの網を張る、空いたところにレシーブが入る等の対策をするべきと思う。
			⇒相手チームのエースは誰で、何処からどんなボールを打ってくるのかを予測する。

チーム名	ミナト・イーグル	阿字ヶ浦	ミナト・イーグル戦評
取得点数		1	(全体的な印象) ・第1セットに同じ
	1		
	2		
	3		
	4		
	5	4	
	6	5	
	7	6	
	8	7	
	9	8	
	10	9	
	11		←給水タイム
	12		
	13	10	
	14	11	
	15	12	
	16	13	
	17	14	
	18	15	←阿字ヶ浦:作戦タイム×1回目
	19		
	20	16	
	21	17	
			阿字ヶ浦戦評
			(アタック) ①相手のブロックを利用した打ち方が出来てきた。 ②コンビバレーが少し出来てきた。
			(レシーブ) ・繋ぎが良くなってきた。(足が動くようになってきた)
			(戦術) ①相手のレフト側にはブロックの高い二枚がいる。そこで勝負をすることは、ポイント出来る可能性は落ちると考えるべきである。 レフト、センターで勝負した方が、ポイント出来る可能性は高いと考える。 ②阿字ヶ浦のライトアタッカーはポイントゲッターである。相手ブロッカーの配置を考えた場合、レフトかセンターにポジションチェンジして、攻撃に変化を持たせれば違った展開が生まれたかも知れない。但し、結果は変わらないかも知れないが、勝つための施策は打つべきであると思う。要は行動を起こすことが大事と思う。