



日時	2023年11月25日 15:00				試合形式	90分
会場	ビーラインフットボールセンター始良				ピッチ状態	天然芝
日本代表			1	1 0	前半 後半	1 6
					7	FC KAJIKI
警告・退場	後半	前半	チーム合計		前半	後半
	1	1	2	シュート	28	11 17
	5	6	11	GK	2	1 1
	0	1	1	CK	11	5 6
	0	2	2	直接FK	3	2 1
	5	4	9	間接FK	4	1 3
	5	4	9	(オフサイド)	4	1 3
	0	0	0	PK	1	0 1

【日本】

前半



後半



【FC KAJIKI】

前半



後半



【得点経過】

前半

4分[日本]クリアミスに梅村が反応し、ドリブルでゴール前へ。ペナルティエリア外で倒されFKを獲得。自ら直接決める。

43分[FCKAJIKI]クリアボールが相手に当たりゴール前にこぼれたところ、NO.35がシュート。

後半

3分 [FC KAJIKI]NO.18 がペナルティエリア内中央に浮き球パス。NO.21がGKとの1対1を決める。

15分[FC KAJIKI]クロスボールをNO.20が折り返し、NO.9がワンタッチシュート。

20分[FC KAJIKI] NO.20が自ら獲得したPKを決める。

30分[FC KAJIKI]クリアミスを ペナルティエリア外で拾われ、NO.32がミドルシュート。

40分[FC KAJIKI] NO.20が中央抜け出し、GKとの1対1を決める。

41分[FC KAJIKI] クロスボールをNO.28がペナルティエリア内でコントロールし、シュート。

【交代】

前半

30分[FCKAJIKI] IN NO.9 ⇔ OUT NO.21

30分[FCKAJIKI] IN NO.15 ⇔ OUT NO.18

30分[FCKAJIKI] IN NO.35 ⇔ OUT NO.11

30分[FCKAJIKI] IN NO.24 ⇔ OUT NO.2

30分[FCKAJIKI] IN NO.41 ⇔ OUT NO.28

後半

10分[FCKAJIKI] IN NO.20 ⇔ OUT NO.21

16分[FCKAJIKI] IN NO.32 ⇔ OUT NO.15

16分[FCKAJIKI] IN NO.2 ⇔ OUT NO.5

18分[日本] IN 成田 ⇔ OUT 梅村

20分[日本] IN スピノーシ ⇔ OUT 山田

20分[日本] IN 小才 ⇔ OUT 高木

25分[日本] IN 佐藤 ⇔ OUT 犬塚

25分[日本] IN 武田 ⇔ OUT 今井

25分[FCKAJIKI] IN NO.11 ⇔ OUT NO.16

25分[FCKAJIKI] IN NO.28 ⇔ OUT NO.24

25分[FCKAJIKI] IN NO.39 ⇔ OUT NO.23

30分[日本] IN 梅村 ⇔ OUT 成田

ゲームコンセプト アルゼンチン戦に向けてのシミュレーション（全員攻撃・全員守備）

攻撃コンセプト

- ・相手状況を踏まえ、優先順位を意識した攻撃（背後・ビルドアップなど）
- ・ゴール前の崩し（中央・サイド）
- ・コントロール・パス・ドリブル・ターンなど判断を伴った技術の発揮

守備コンセプト

- ・1 vs 1で勝つ
- ・コンパクトな守備
- ・状況に応じた守備ラインの設定

ゲーム内容

九州リーグ所属チームであり、フィジカル・テクニク面においても格上のチームであった。

ボール保持時は、1-3-2-5という布陣で、前線の選手には、スピードがあり、個の能力の高い選手も揃っていた。序盤、日本代表は、積極的に相手の背後をとり、ゴール前に迫る場面を作り出すことができていた。前半4分には、梅村がペナルティエリア前でファールをもらい、自らがFKを決め、先制をすることができた。FC K J I K Iも徐々にボールを握り出し、左右に揺さぶりをかけ、ゴールに迫ってきた。日本代表も中盤、ゴール前の守備と組織を構築し、相手の攻撃に粘り強く対応をしていた。しかし、前半の終盤に運動量の低下により、スライドも遅くれ、守備が後手に回ってしまったことで、SHがDFライン吸収されるなど、守備の乱れが出てきた。前半43分にクリアボールが相手に当たり、ゴール前にボールがこぼれ、不運な形で失点をしてしまった。

後半は、メンバーを入れ替え、ゲームに臨んだが、連携不足や運動量低下から、簡単にDFラインを突破せられてしまい、失点を重ねてしまった。そんな中でも、格上相手にビルドアップを試み、少ないタッチのテンポの良いパスを織り交ぜ、アタッキングサードに侵入することもできていたのは、これまでの成果でもある。一方で徐々に90分ゲームを行った選手もあり、運動量やスプリント回数といったフィジカル面において課題が残るゲームとなった。