

ゲーム・プレイヤーの分析

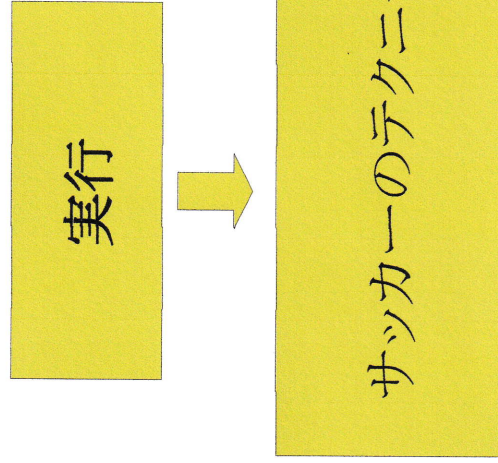
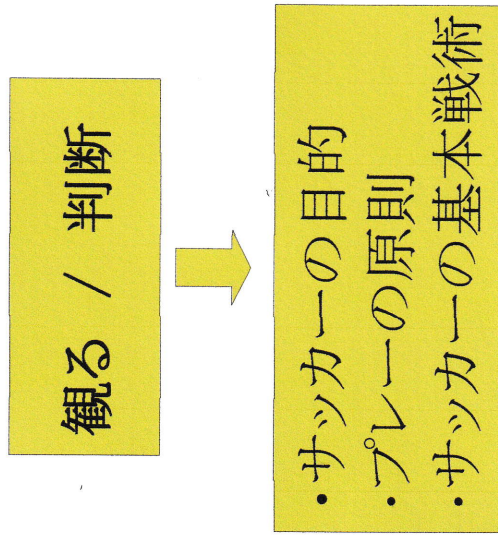



ゲーム・プレーを分析する上で大切なこと

- サッカーのゲームとして分析する
 - ⇒ ゲームの特性やサッカーの特性に照らして分析すること
 - ⇒ 選手がゲームを**楽しんでいたか**を見ること
- 理想とするプレーからの逆算で分析する
 - ⇒ 自分たちの**理想のプレー**を指す上で、できていたのか、いなかったのかを明確にするための**基準を示す**こと
- 現象から原因を探る
 - ⇒ **オンとオフを両方観る**こと
 - ⇒ 結果論ではなく、**要因を見抜く**こと

分析の観点

- サッカーのプレーは、**観る** ⇒ **判断** ⇒ **実行** の連続である。
観る/判断と実行に分けて分析する





- サッカーの目的による分析



サッカーの目的

- 4つの局面とボールへの関与の状況によって、どのようなプレーを目指すべきなのかを理解する必要がある
 - 局面
 - ⇒ 攻撃
 - ⇒ 攻撃から守備への切り替え
 - ⇒ 守備
 - ⇒ 守備から攻撃への切り替え
 - ボールへの関与の状況
 - ⇒ ボールに直接関与する選手(オン・ザ・ボール)
 - ⇒ ボールに直接関与しない選手(オフ・ザ・ボール)

サッカーの目的(攻撃)

- 全般
 - ⇒ゴールを目指しているか
 - ⇒ボールを奪われないようにしつつ、突破を狙っているか
- オン・ザ・ボール
 - ⇒ゴールに向かっているか
 - ⇒前方へのパスを狙っているか
- オフ・ザ・ボール
 - ⇒ゴールへ向かう動きをしているか
 - ⇒ボールを奪われないようにサポートしているか

サッカーの目的(攻撃から守備へ切り替え)

- 全般
 - ⇒素早くボールを奪い返しに行っているか
 - ⇒自陣のゴール方向へ戻り、攻撃を遅らせているか
- オン・ザ・ボール
 - ⇒ボールを奪い返しに行っているか
- オフ・ザ・ボール
 - ⇒ボールに近い選手のカバーに入っているか
 - ⇒ゴール方向へ戻っているか

サッカーの目的(守備)

- 全般
 - ⇒自陣ゴールを守っているか
 - ⇒相手に突破されないようにしつつボールを奪いに行っているか
- オン・ザ・ボール
 - ⇒ボールを奪いに行っているか
- オフ・ザ・ボール
 - ⇒ボールを奪いに行っている選手のカバーに行っているか
 - ⇒相手(マーク)の突破の動きについて行っているか

サッカーの目的（守備から攻撃へ切り替え）

- 全般
 - ⇒素早くゴール(突破)を目指しているか
 - ⇒突破ができないときはボールを失わないプレーができているか
- オン・ザ・ボール
 - ⇒ボールを前方へ運ぼうとしているか
- オフ・ザ・ボール
 - ⇒オン・ザ・ボールの選手をサポートする動きをしているか

- 
- プレーの原則による分析



- プレーの原則

-
- ★攻撃と守備のプレー原則
- ★ゾーンによるプレー原則
- ★数的状況による判断基準

● プレーの原則(攻撃と守備のプレー原則)

攻撃		守備
●突破	⇔	●遅らせる
●幅と厚み	⇔	●集結と厚み
●活動性	⇔	●バランス
●即興性	⇔	●自制

- ボールを持った攻撃側がゴール目指して突破してくる(突破)
- それに対し、守備側はボールと自陣ゴールの間に入ること、ボールを奪いに行く(遅らせる)
- 遅らせることができなかつた場合、ボールとゴールの間に人数を多く割く(集結)
- これに対し攻撃側は守備の薄い場所から突破を目指す(幅)
- それでも突破が難しいときは、ボールを失わないように攻撃を継続するためのポジションを取る(攻撃の厚み)
- 攻撃の厚みに突破されないように、守備側も厚みを取ってボールを奪うタイミングを伺う(守備の厚み)
- 強固な守備に対抗するため、攻撃選手の様々な動きで守備組織を混乱させる(活動性)
- 活動性のある攻撃に対し、マークを徹底しスペースを埋めることで混乱を防ぐ(バランス)
- バランスの取れた守備に対し、攻撃側の創造性によって突破を狙う(即興性)
- 即興性の攻撃に対し、守備側は相手を観察し粘り強く対応する(自制)

● プレーの原則(攻撃と守備のプレー原則)

攻撃		守備
●突破	⇄	●プレス
●サポート	⇄	●遅らせる
●幅と厚み	⇄	●コンパクト
●モビリティ	⇄	●バランス
●創造性	⇄	●コントロール

• プレーの原則(ゾーンによるプレー原則)

- アタッキングガード
 - ⇒ チャレンジ重視
 - ⇒ 攻撃は、シュート、突破、創造性でゴールを奪う
 - ⇒ 守備は、相手に突破されないようにしつつ、積極的にボールを奪う
- ディフェンディングガード
 - ⇒ セーフティ重視
 - ⇒ 攻撃は、ボールを奪われないことを前提に突破を目指す
 - ⇒ 守備は、集結、バランスでゴールを守る
- ミドルガード
 - ⇒ アタッキングガードとディフェンディングガードの中間
 - ⇒ 主導権争いと攻守の切り替え

● プレーの原則(数的状況による判断基準)

状況	攻撃：数的優位 守備：数的劣位	攻撃：数的同位 守備：数的同位	攻撃：数的劣位 守備：数的優位
攻撃側	早く攻める	攻撃の優先順位に基づいて突破を目指す	ボールを奪われない
守備側	遅らせる	チャレンジ&カバー	積極的にボールを奪いに行く



- サッカーの基本戦術による分析



- サッカーの基本戦術

- サッカーの基本戦術による分析

⇒全てのプレーは基本戦術のうえに成り立っている。プレーの判断の基準は基本戦術に照らして分析する必要がある。

- - ★個人戦術

- - ★グループ戦術

- - ★チーム戦術



● サッカーの基本戦術

- 個人戦術
 - ⇒ 攻撃の個人戦術
 - ⇒ 守備の個人戦術
- グループ戦術
 - ⇒ 攻撃のグループ戦術
 - ⇒ 守備のグループ戦術
- チーム戦術
 - ⇒ 攻撃のチーム戦術
 - ⇒ 守備のチーム戦術
 - ⇒ 攻撃から守備への切り替えのチーム戦術
 - ⇒ 守備から攻撃への切り替えのチーム戦術

● 個人戦術



● 基本戦術(攻撃の個人戦術)

● オン・ザ・ボール

- ⇒シュート : 4隅を狙う/ボールの置き所/ボールスピード/GKとの駆け引き
- ⇒ドリブル : 突破する/スペースへ運ぶ/相手を動かす/ボールを保持する
- ⇒パス : 相手の背後/受け手が前を向ける/優先順位(前→横→後ろ)

● オフ・ザ・ボール

- ⇒動きの優先順位
- 相手の背後→前へプレーできる→ボールを奪われない→横方向→後方
- ⇒マークを外す動き
- チェックの動き/プルアウェイ/ダイアゴナルラン
- ⇒ボールの受け方
- 攻撃方向を常に意識/ファーストタッチのコントロール

● 基本戦術(守備の個人戦術)

● オン・ザ・ボール

⇒ポジショニング

ボールとゴールの間/相手との距離

⇒相手選手の対応

構え/ステップワーク/追い込み/タックル/シヨルダーチャージ/身体を入れる

● オフ・ザ・ボール

⇒マークの原則

ボールとマークの同一視/ゴールと相手の間/背後を取られずボールへチャレンジできる距離

⇒相手選手の対応

ボールの移動中に相手に寄せる/相手のプレーの優先順位から消していく

⇒チャレンジの優先順位

インターセプト/フアーストタッチ/ボールが足元から離れた瞬間/前を向かせない/追い込み

● クロスボール

⇒マークの正しいポジショニング

⇒同一視

⇒先にボールに触る

⇒身体を寄せて相手に自由にプレーさせない

⇒相手が完全に先に触るときはシュートコースへ入る



- グループ戦術

● 基本戦術(攻撃のグループ戦術)①

- アイコンタクト
⇒パスと受け手の選手の動きが同じタイミングで同じ方向に向かう
- 相手の背後を狙う
⇒ボール保持者が顔を上げてパスを出せるタイミングでは積極的に狙う
- パス&ムーブとプレーの連続
⇒パスを出した後に再びボールを受けることでプレーは連続する

● 基本戦術(攻撃のグループ戦術)②

● サポート

★サポートの方向

⇒前方へのサポート

ボール保持者が前を向き、顔を上げてプレーできていて、前方にスペースがある状況

⇒横へのサポート

ボール保持者が前を向いているが、顔を上げられない、または前方にスペースがない状況

⇒後方へのサポート

ボール保持者が後ろ向きで、プレッシャーを受けている状況

★サポートの角度

ボール保持者がパスを通せるところ。真後ろや真横へのパスは相手1stDFが追いやすい

★サポートの距離

近すぎると相手DFが、パスの出し手と受け手の両方にプレッシャーを掛けることが可能で数的劣位になる
遠すぎると相手にインターセプトの機会を与えるが、ボール保持者に自由を与えることができる

★サポートのタイミング

ボールを失いそうなときは素早くサポート。プレッシャーがなければゆとりを持ってより良いポジションに動く

● 基本戦術(攻撃のグループ戦術)③

● コンビネーションプレー

★スルーパス

⇒DFラインの選手の間をパスを通すプレー。ドリブルやワンタッチパスとの組合せで効果を発揮する

★壁パス

⇒パス&ムーブが必須で、相手DFが寄せてできたスペースを狙うのが効果的

★オーバーラップ

⇒ボール保持者を追い越して前方にサポートするプレー。ボール保持者が前方にパスを出せるタイミングが重要

★クロスオーバー

⇒ドリブルの動きに対し、パスの受け手が横切るプレー。ドリブルで相手DFが動いてできたスペースを使う

★3人目の動き

⇒2人がパス交換している間に3人目が突破の動きをするプレー

★スペースを作る/スペースを使う

⇒自分が動くことでDFを動かす。DFが動いてできたスペースを使う

● 基本戦術(攻撃のグループ戦術)④

● 中央突破

攻撃の優先順位としてまず狙う。ボランチやセンターバックを起点に中央を攻略する

★ボランチまたはセンターバックから背後を狙うパス

⇒DFラインとGKの間にパスを狙う。タイミングが求められる

★ボランチまたはセンターバックから縦パスを入れてコンビネーション

⇒FWに縦パスを入れてコンビネーションで崩す

⇒前ページの、どのコンビネーションプレーが有効か、攻撃に関わる選手の意識の共有が必要

● 基本戦術(攻撃のグループ戦術)⑤

● サイド攻撃

サイドに攻撃の起点を作り突破する。

★相手の最終ラインの横でボールを保持したとき

- ⇒相手の背後へのランニング(ポケットへの侵入)
- ⇒壁パスからのクロス
- ⇒オーバーラップからクロス
- ⇒クロスオーバーからクロス

★相手の中盤のラインの横でボールを保持したとき

- ⇒くさびのパスからの3人目の動き
- ⇒縦パスからの3人目の動き

● 基本戦術(攻撃のグループ戦術)⑥

● 中央突破とサイド攻撃の組合せ

ボールを左右に揺さぶり突破を目指す

★サイドの起点からの中央突破

- ⇒サイドからカットイン、更にDF裏へスルーパス
- ⇒サイドからカットイン、更にクロスオーバーから3人目の動き
- ⇒サイドからくさびのパス、更に2列目の飛び出しでDF裏を狙う

★中央突破からのサイド攻撃

- ⇒FW起点のクロス
- ⇒くさびからサイドへパスからのクロス

● 基本戦術(攻撃のグループ戦術)⑦

● クロス

守備側がボールウォッチャーになりやすく効果的な攻撃。クロスの質が重要となる

★アーリークロス

⇒守備の最終ラインの裏のスペース(DFとGKの間)にクロスを入れる

DFは後方へ戻りながら対応する必要があり有効

ボールの受け手は曲線でボールの落下点へ入り時間的な余裕を作る。クロスは速いボール

★プルバック

⇒ゴールライン近くまで運んでから後方へ戻すクロス

おとりでDFを引き連れてゴール前に走り、空いたスペースにクロスを入れる

★切り返しからインスイングクロス

⇒サイドで後方のドリブルからクロス

DFラインの裏にスペースはない状況になるので、ファーサイドで切り返してからゴール前で押し込む
多くのオフザボールの選手がゴール前に強く入る動きをして、入るポイントを多くすることが大切

● 基本戦術(守備のグループ戦術)①

- ファーストDFとセカンドDFの関係
⇒ まずはファーストDFが対応して、周り是对応を観て判断することで複数人でゴールを守り、ボールを奪うことに繋がっていく
- チャレンジ&カバー
⇒ 攻撃側のシュートやDF裏のスペースへのパスを防ぐため、ファーストDFはチャレンジする
⇒ ファーストDFの守備を観て、セカンドDFはマークの原則を意識しながらファーストDFをカバーする
マークの原則のポジションからファーストDFに少し寄ることで
 - マークしている相手にパスが出たとき
 - ファーストDFが突破されたとき

どちらも素早く対応できるようにポジショニングを取る

● 基本戦術(守備のグループ戦術)②

- 縦パスに対する守備
⇒相手のドリブル突破だけではなく、縦パス(DFの裏)を通させないカバーリングポジションが重要。
ボールサイドに寄るだけではなく、マークに対し深みを取る(斜めに下がる)ことで縦パスの進入を防ぐことができる。
縦パスを通させないこととボールを奪うことを両立できるポジショニング
- プレスバック
⇒マークする相手を意識しながら、背後でボールへチャレンジする選手をカバーする。ボールを奪いに行くべきか、マークについていくべきかの判断が必要

● 基本戦術(守備のグループ戦術)③

● 人のマークとスペースのカバー

⇒ボールに近い場所では、自分のマークと1stDFのカバーの両方を行うが、更に相手を意識してスペースをカバーすることでパスコースを限定することもある。

※ハメるともいう

ボールから離れるほどスペースをカバーすることが増える。

● ボール中心の守備

⇒人のマークをしながらスペースをカバーし合い、ボールを積極的に奪いに行く。チャレンジ&カバーの連続したプレーのこと。

ボールから遠い選手もボールサイドに寄ってカバーリングを行う。ボール対し絶え間なくプレッシャーを与え続けボールを奪う。

● 基本戦術(守備のグループ戦術)④

● 横のスライド

⇒相手の縦パスを防ぐポジションを敷くことで横パスが増える。横パスに対しボールサイドに絞ったところからチャレンジして、オフ・ザ・ボールの選手も横にスライドする。

ボールサイドに守備の人数を増やして数的優位を作り出し、攻撃の突破を防ぐことが目的になる。

● 縦のスライド

⇒積極的に高い位置までプレッシャーを掛ける時、前に出ていく選手に連動して縦方向へスライドする。縦にスライドした後にできる裏のスペースは更に横のポジションの選手が横のスライドで埋める。ボールを奪うことが目的になる。

● 基本戦術(守備のグループ戦術)⑤

● ゴール前の守備

⇒ゴールを守ることに優先される。相手をペナルティエリアに進入させないことも大切。

1stDFはシュートコースに入り続ける。無闇に飛び込むのはNG。

カバーリングは、あまり深みを取らず1stDFの横をカバーする。背後のスペースも意識するが、GKがカバーすることが多くなる。

ボールを中心に深みを取らず、幅を縮めてカバーする。

● 子一ム戦術



● 基本戦術(チーム戦術)

- 数的な優位性
⇒ 攻撃でも守備でも数的優位を作り出す
- ポジショニングの優位性
⇒ 相手より優位になるポジションを取る。オフ・ザ・ボールの準備
- 質的な優位性
⇒ パスの精度、コントロールの精度、足の速さ、オフ・ザ・ボールの動きなど
- 量的な優位性
⇒ 走行距離、高さ
- 連携の優位性
⇒ 攻守の連動、コミュニケーション
- チームとして、様々な優位性を意図的に作り出し、
優位な状況を活かすこと

● 基本戦術(攻撃のチーム戦術)①

● ビルドアップ

⇒相手の守備が整っている状態に対し、ボールを失わず安全確実に相手陣内にボールを運ぶ戦術。

メリット : ボールを失うリスクが低いこと

デメリット : ボールを失うと決定的なピンチを招きやすいこと

● 数的優位であることが前提でGKやセンターDFを効果的に活用することが求められる。

■ ポイント

- 効果的なポジョニング
- 幅を取り、相手守備を分散させる
- 厚みを取る(FWのポジョニング、サポートのポジョニング)
- 少ないタッチと速いパス
- 数的優位を活かす(GKを使う、センターDFなど数的優位な選手がボールを運ぶ)

● 基本戦術(攻撃のチーム戦術)②

- ボール保持と前進(中盤の守備に対する攻撃)
⇒ビルドアップしたボールを相手ペナルティエリア付近まで運ぶため、相手が中盤でボールを奪いに来たときにボールを保持する必要がある。
 - メリット : 相手DFの裏にスペースがあること
 - DFラインとMFラインの間で受けるとチャンスを生み出すこと
 - デメリット : 横パスが多くなると相手守備に誘導されやすいこと

■ポイント

- 攻撃の優先順位を意識する(背後への動き、背後へのパス)
- 効果的なポジョニング(幅と厚み)
- パス&コントロールの質
- サポートの質(ボールを失わないポジョン必須)
- 攻撃の方向を変える
- 素早い展開
- モビリティ(背後に出る/下がる、内側に入る/外に出る)

● 基本戦術(攻撃のチーム戦術)③

● 突破(リトリートの守備に対する攻撃)

⇒ペナルティエリア前で守る相手に対する攻撃。数的劣位のため一瞬のポジショニングの優位性とパスやコントロールの質が重要になる。グループ戦術を有効に使う。

■ ポイント

- 攻撃の優先順位を意識(シュート、ラストパス、背後への動き)
- 左右への揺さぶり(スルーパス/縦パス/くさびの入り機会を伺う)
- 一瞬の効果的なポジショニング
- 速いパス&コントロールの質
- モビリティ(動きの組合せ/2列目からのランニング/スペースを作る、使う)
- ドリブルを効果的に使う

● 基本戦術(守備のチーム戦術)①

- 高い位置からの守備(ハイプレス)
⇒相手のDFラインにプレッシャーを掛けて前線からボールを奪いに行く。闇雲にボールを奪おうとすると後手を踏み、返って相手の攻撃を活性化させることになるので、いつボールを奪いに行くかを共有する必要がある。

メリット : ボールを奪うことに成功すればシュートチャンス
デメリット : コンパクトな守備陣形をつくりにくく、DFラインでは不利な状況になる

■ポイント

- 無闇にボールを奪いに行かない
- 奪いに行くタイミングを共有する
- 数的劣位から数的同位へ持ち込む(中間ポジションからプレッシャー)
- 長い距離のアプローチ(スプリント)
- プレスを回避されたときの戻り(帰陣)

● 基本戦術(守備のチーム戦術)②

● 中盤の守備(ミドルプレス)

⇒中盤でボールを奪うことを目的に守備を行う。背後へのケアが常にできている状態が求められる。背後に出しにくい状態を維持することで、相手が守備ブロックの中にボールを入れてくることに繋がり、ボールを奪うチャンスになる。

メリット : 自陣のゴールから遠いので、ミスのリカバーができる

守備のラインの上げ下げでハイプレスとトリート守備へ切り替えできる

デメリット : DFラインの裏にスペースが生まれやすい

■ポイント

- 意図的に相手を中盤に引き込む
- 3ラインの形成
- 背後のスペースのケア(GKのポジションニング)
- ボール中心の守備
- FWの攻撃方向の規制とMFのボールへのプレッシャー

● 基本戦術(守備のチーム戦術)③

- リトリート・ゴール前での守備(ロープレス)
⇒ゴールを守ることを優先に、ペナルティエリア前あたりで守備ブロックを作る

メリット : DFラインの背後を突かれにくい/数的優位/スペースを管理しやすい
デメリット : ボールにプレッシャーがないと決定的なピンチを招く
ミスが失点に直結する/攻撃に転じにくい

■ポイント

- ボール中心の守備
- 常にボールへプレッシャーをかける(シュートブロックできるポジション)
- 横のスライドを速く
- セーフティなプレー
- クロスの対応(GK、センターDFのポジショニング)
- 相手の2列目の動きの対応

基本戦術 (守備から攻撃への切替えのチーム戦術)①

- カウンターアタック
⇒ ボールを奪ったら素早く攻撃に転じてゴールを狙う

メリット : 相手守備が整っていないのでスペースが十分にある
数的優位を作りやすい

デメリット : 攻撃に人数を割けないことが多く、再度ボールを奪われる機会が多い
スプリントが求められ、フィジカル的な負担が大きい

■ポイント

- ボールを奪うゾーンを決める
- 奪った局面のプレッシャーを回避する(サポートポジションを取る)
- 前線選手のボールの受け方、動き出し
- スペースを活用する(ロングボールなど)
- ラストパスの精度

基本戦術 (守備から攻撃への切替えのチーム戦術)②

- セーフティなボール保持
⇒カウンターが無理な場合は、ボールを奪い返さないことを優先する

メリット : ボールを失わないことで守備の時間を減らすことができる
デメリット : 攻撃に時間を掛けることで、相手守備も整ってしまう

■ポイント

- ボールを奪ったあとの相手プレッシャーを回避する
- 後方のサポートポジション(厚み)
- 逆サイドの素早いポジョニング(幅)
- 前線の選手の深み(厚み)
- 少ないタッチと速いパス
- GKやセンターDFを効果的に使って数的優位を作る

基本戦術 (攻撃から守備への切替えのチーム戦術)①

- 切り替え時のプレッシング(ゲーゲンプレス)
⇒失ったボールをできるだけ早く奪い返す。基本は相手陣内での戦術。

メリット : ボールを奪い返すことに成功すれば再び攻撃を継続できる
守備の時間を減らすことができる

デメリット : プレッシャーを回避されたときにスペースを与えてしまう
ボールから遠い場所で数的劣位になりやすい

■ポイント

- 失った瞬間、ボールに近い選手がプレッシャーをかける
- ボール中心の守備
- 周りの選手の連動
- インターセプトを狙う
- ボールから遠い選手はスペースをカバー
- ボール奪取に成功したら素早く攻撃へ転じる

基本戦術

(攻撃から守備への切替えのチーム戦術)②

- 守備の態勢を整える

⇒ すぐにボールを奪い返せないと判断したらとるべき戦術

- ポイント

- 1stDFはボールと自陣ゴールの間に入り、相手の攻撃を遅らせる
- 2ndDFは自陣ゴール方向へ戻り、ボールとマークを同一視する
- 相手のオフ・ザ・ボールの動きに付いて行く
- 守備が整ったらボールを奪いに行く