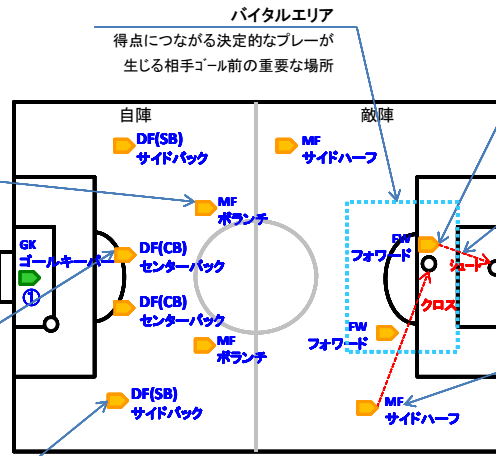


サッカーの戦術と用語：ポジションとフォーメーション(システム)

1. 4-4-2 システム

この4-4-2は2010シーズンの愛媛FCには直接あてはまらないことが多いシステムですが、長らく主流であり、用語もこのシステムを元にして語られることが多いのでまず基本として把握しましょう。愛媛FCでも望月監督のときはこのシステムが基本でした。



フォワード(FW)
前線に主に攻撃を担当しますが、一旦相手ボールになれば最前線で相手ボール保持者を追い回し相手パスを出しにくくします。これを「プレスをかける」といいます。(大木、福田、石井、ジョジョマル選手等)

ゴールキーパー(GK)
もちろんゴールマウスを守ることが役割ですがバックラインでのボール回し(ホセーション)をサポートしたり、正確なスロー、キックで攻撃の起点にもなります。また声によるコーチングも重要です。(山本、川北、鶴田、兼田選手)

ミッドフィルダー(MF):サイドハーフ
攻撃的な中盤の選手で、タッチライン沿いを駆け上がり、中央にいるFWの選手にパスを送ったり「クロスを入れる」といいます)みずから中央に切れ込んでシュートを放ったりします。(赤井、杉浦、江後、内田、大山選手等)

ミッドフィルダー(MF):ボランチ
攻撃と守備をつなぎ全体のバランスを取る役目を担います(ポルトガル語でハンドや舵の意味)。相手前線からボールを奪い、素早く攻撃に展開します。DFが攻撃参加の場合、そのエリアのカーもを行います。(越智、渡邊、田森、赤井選手等)

ディフェンダー(DF):センターバック
主にグラウンド中央の守備を担当します。屈強な長身の選手が多く自チームがコーナーキックを獲得した時や負けている試合の終了間際など相手ゴール前でヘディングゴールを狙います(後者が「パワープレイ」)。(アライール、小原、金守、吉川選手等)

サイドバック
グラウンド(ピッチ)のサイドの守備を担当しますがタッチライン沿いを駆け上がり攻撃に参加することもよくあります。(関根、高杉、松下、三上選手など)

ポリバレント
一時元日本代表監督オシムが使った流行した「ポリバレント」とは化学用語で「多価の」という意味で複数のポジション、役割をこなせる選手(ユティリティプレイヤーとも言う)を指す言葉です。ベンチ入り選手に制約があるなか、貴重な存在でもあります。日本代表では阿部、今野選手、がこれにあたると言われます。

アタッキングサード
グラウンド(通常ピッチと呼びます)を縦方向に3つに分割し相手ゴールに近い1/3をアタッキングサードと呼びます。

2. 4-3-3: 最新のシステム(日本代表と愛媛FCの比較)

レベルは違いますが、スペインのバルセロナが主に採るシステムで、Jリーグでも最近これを目指すクラブが増えています。今回の日本代表は4-1-4-1と称されましたが後ろから3列目の4人のうち二人が守備的、残り二人が攻撃的のみと4-3-3とほぼ同じ構成ともいえます。ウイングに位置する選手をMFとカウントし4-5-1と称することもあります。4-3-3は愛媛FCが主に採るシステムで、日本代表と符合するところも多いのでポジションごとに対比してみます。

フォワード(FW)/攻撃的ミッドフィルダー(MF)
前線の3人は選手のタイプまたは、相手との力関係等により役割が異なります。MF登録の選手も多く務めます。

現代サッカーではいずれのFW選手もファーストディフェンダーとして相手が自陣内でボール保持しているところにプレスをかけます。これはそこでボールを奪うことよりも相手のパスのコースを限定し相手に攻撃の自由を与えず、2列目以降でボールを奪うことが目的です。
ウイング型: 江後/内田/杉浦/大山/石井/赤井
(日本代表: 大久保/松井/中村俊/岡崎)
タッチライン沿いにワイドな位置を取りクロスを入れる中に切れ込みシールドに持込みます。
センタープレイヤー型: 福田/大木/ジョジョマル
(日本代表: 本田/森本/矢野/岡崎/玉田)
DFやMFからの「くさびのパス」を相手選手を背にして受け味方選手が上がる時間を稼ぎパスを戻し(ポストプレーと言います)、自らも相手ゴールに向かいドリブルに合わせたりします。
トップ下型: 大木/持留/内田/杉浦
(日本代表: 中村俊/中村憲)

守備的ミッドフィルダー(MF):インサイドハーフ

アンカーをカバーするボランチのようでありながらトップ下のように機に乗じて攻め上がりゲームを組み立てます。走力(持久力)が必要とされます。

愛媛FC: 越智/渡邊/田森/赤井

日本代表: 遠藤/長谷部/中村憲

ディフェンダー(DF):センターバック

相手フォワードとの空中戦に競り勝つ高さとし屈強さが必要ですが同時に中央からの速い攻撃に対応できるアジリティ(俊敏性・敏捷性)も必要とされます。

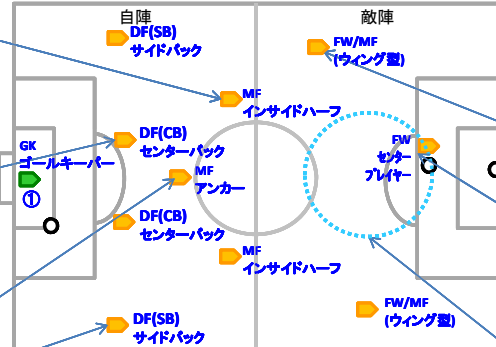
愛媛FC: アライール/小原/金守/吉川/高杉

日本代表: 中澤/関利王/岩谷/今野

守備的ミッドフィルダー(MF):アンカー

アンカーとは船の碇という意味で、中盤の真ん中にて相手の攻撃の芽を摘む役割を果たします。これは比較的最近生まれた言葉で、ボールをつなぐことも要求されますが、ボールを奪うことのほかに重きがおかれます。センターバックでもやっていたいけそうな選手がアンカーをやる人が多いですが、そこまでヘディングに強い選手はいないのが現状のようです。

日本代表: 阿部/稲本/今野 / 愛媛FC: 渡邊/田森



ディフェンダー(DF):サイドバック
相手の同じサイドのFW/MFの攻撃をケアし、クロスを上げさせない、遅らせる、中に切れ込ませない等の役割を担いますが、同時にサイドアタッカーとして駆け上がることで相手を自陣内に押し込める役割も担います。最前線まで上がらないうちに相手DFとGKの間に入れるアーリークロスも重要です。両サイド兼ねる選手と一つのサイド専門の選手がいます。

3. 基本戦術を理解するためのキーワード

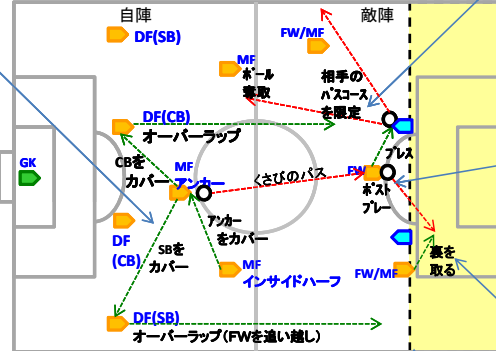
以下は、サッカーの中継放送の解説や新聞・雑誌の記事などでよく出て来る言葉です。メインスタンドの高い位置から観戦するとピッチ全体が見渡せて、選手の位置関係、ポジションチェンジの様子などがよくわかります。試合に慣れてきたら、攻撃中のディフェンスの位置取り、中盤にボールがあるときのFWの動き出しなどボールがないところの動き(オフザボールの動きともいいます)に注目すると更にゲームを楽しめます。これはテレビ中継ではなかなか味わえない(映像内に入らない)、スタジアム観戦ならではの醍醐味です。

「スペースを埋める動き」

例えば、右SBがサイドを駆け上がって攻撃に参加(オーバーラップ)した場合、アンカーやCBはSBのいたスペースを埋めるようにポジションを移動します。CBが攻撃参加した場合もアンカーが空いた位置を埋めます。これらの動きがコミュニケーションよく行われることで、自陣内の穴をなくして自陣に進入した相手からボールを奪取するとともに、ボール奪取後にパスをつないで攻撃に移ることも念頭において相手選手との間合いを取ってスペースを埋める動きを続けます。既にこの動きは非常に高い完成度を誇っています。

ポゼッション

味方とパスを回してボールをキープしながら(ホセーションながら)守備体制の整った相手を崩して攻め込む方法です。少ない人数で攻め簡単にボールを奪われるより自分たちがボールを支配して容易にボールをとられないように攻め続ける方が消耗も少なく有利に試合運びができるというのが基本的な考えです。パスを繋ぎボールを動かす事によって数的優位や相手選手へのスペースを生かして得点につなげますが一方、手段であるべきポゼッションで終わりゴールという目的に繋がらないケースもあります。



「トランスフォーメーション」
バルバリッチ監督が「固定されたフォーメーションに固執せず、攻める時や守る時にフォーメーション変形させ攻めるときは人数をかけ2列目からもどんでん出てシュートを打ちるときもチーム全体で守ることを「トランスフォーメーション」と呼んでいます。選手たちによる高度な理解度とコミュニケーションを密にした連携が必要とされます。

前からのディフェンス

現代サッカーの大きな特徴の一つはFWの選手も守備の重責を担うことです。いずれの選手もファーストディフェンダーとして相手が自陣内でボール保持しているところにプレスをかけます。これはそこでボールを奪うことよりも相手のパスのコースを限定し相手に攻撃の自由を与えず、2列目以降でボールを奪うことが目的です。

ポストプレー

「前線に攻撃の起点を作る」プレーのことで、相手陣内でゴールと敵のプレイヤーを背にし、味方からパス(くさびのパス)を受けゴールを導くパスを出したり、キープして味方選手のゴールへ向かう上がり待ち時間を稼いだり、自ら反転し相手ディフェンスをドリブルで突破しシュートするなどのプレーを言います。

ディフェンスラインの「裏を取る」

相手ディフェンスの最終ライン(オフサイドライン)の背後にオフサイドにならないぎりぎりのタイミングで飛び出し味方からのパスを受けることを言います。パスの出し手との息がぴったりあっていないと成功しませんが成功するとGKと1対1になることが多く得点に結びつきます。

サッカーの用語とルール：これだけ知っているとうゲームが分かりやすい！

1. 試合要項・グラウンド(ピッチ)とゴール付近のルール

この4-4-2は2010シーズンの愛媛FCには直接選手がピッチ内で倒れた場合

はまらないことが多いシステムですが、長らく主流で選手がピッチ内で倒れた場合、意図的にボールをタッチライン外に蹴り出すことがありますが、本来は主審が止めるまではプレーは継続されるものです。(インプレー状態で止めた場合、ドロップボールから再開)

試合時間:

前半45分、後半45分の計90分で行われます。
ケガの治療等に要した時間はアディショナルタイムとしてレフェリーの判断で前後半の終わりに加算されます。

勝敗と勝ち点、順位:

リーグ戦には延長戦はなく前後半で勝ち負けか引分となります。勝ち点として勝ち:3点、負け0点引き分け:1点が与えられ年間の総勝ち点により順位が決まります(同勝ち点の場合得失点差)。

ゴールエリア

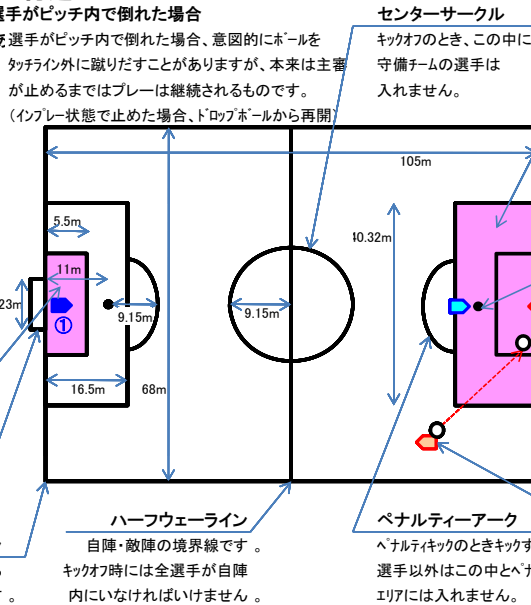
ゴールキックはこのエリア内で蹴ります。試合終了間際に勝っているチームのキーパーが故意にゴールキックを遅らせると遅延行為でイエローカードとなることがあります。

オウンゴール(自殺点)

守備チームの選手が自ゴールに入れた場合「オウンゴール」(自殺点)と呼ばれます。

ゴールライン

このラインより外にボールが出たら守備チームが出したらコーナーキック、攻撃チームが出たらゴールキックとなります。



センターサークル

キックオフのとき、この中に守備チームの選手は入れません。

ペナルティエリア

ゴールキーパーが手を使えるエリア。ここで守備チームがファウルを犯すと攻撃チームがペナルティキックを得ます。ゴールキーパーが手でボールを扱えるのは6秒までです。それまでに投げるか、蹴るか、手から離し転がすかします。ペナルティエリア外で手でボールを扱うとハンドのファウルとなります。

ペナルティマーク

ペナルティキックを蹴る位置です。

得点とゴール・アシスト・オウンゴール
ゴールはシュートを打つと最後に触れた攻撃チームの選手に記録され、そのゴールに貢献した最後のパスをしたプレーを「アシスト」と言います。

ゴールキーパー

GKはグラウンド内のどこでも行けますが、ペナルティキックが蹴られるときは、ゴールライン上にいなければなりません。

バックパス

ゴールキーパーが味方選手からパスをもらうことをバックパスと言い、このパスは手で扱えません。(扱うとファウルになり、間接フリーキックが与えられます。)

2. スローイン/コーナーキック/オフサイド

スローイン

スローインはタッチラインの外から両手で頭の上を通して投げ入れられます。スローインにはオフサイドは適用されません。

タッチライン

この線より外側にボールが出たら出したほうではないチームがボールを線の外から投げ入れられます(スローイン)

●オフサイドとは攻撃チームの選手がゴールに近い位置で待ち伏せをするのは禁止というルールです。守備チームはDFが連携してオフサイドラインを上げ下げし攻撃チームの選手をオフサイドにかけようとし「オフサイドトラップ」と言います。裏という意味です。攻撃チームはオフサイドラインぎりぎりから飛び出してDFの背後に入ろうとします。これを「裏を取る」と言います。

オフサイドの位置にいる攻撃チーム選手

この選手にパスを出したらオフサイドというファウルになり守備チームの間接フリーキックとなります。

守備チームの後ろから二人目の選手

ゴールキーパーも含めて後ろから二人目です。

オフサイドライン

攻撃チームの選手がこれより前で待ち伏せしてはいけないライン。守備の最終ラインでもあります。

副審(アシスタントレフェリー)二人

主にタッチラインからボールが出たかオフサイドが起こったかをみているが判定はレフェリー(主審)が行います。

主審(レフェリー)

この図上、左下から右上に走りながらボールに近いところで判定します。

直接フリーキックと間接フリーキック

ファウルを犯すと相手にフリーキックが与えられますが蹴るときにレフェリーが手を挙げている場合は間接フリーキックでキーパーが蹴ったボールに他の選手が一度は触れないとゴールできません。主にオフサイドのとき、間接フリーキックとなります。フリーキックの際守備チーム選手はボールから9.15m以上離れなければなりません。(壁の位置)

相手ゴール

ゴールラインを完全に超えるとゴールとなり攻撃チームが1点獲得します。

コーナーキック

守備チームがゴールラインからボールを出したら攻撃チームがボールを蹴り入れられます。直接ゴールに入っても構いません。

ゴールライン

このラインより外にボールが出た場合、守備チームが出したらコーナーキック、攻撃チームが出たらゴールキックとなります。

3. 主な反則(ファウル)

直接フリーキックとなるファウル

直接フリーキックとなるファウルは基本的に悪質で危険なものです。

キッキング: 相手をける。またはけろうとした場合

トリッピング: 相手をつまづかせること。また、つまづかせようとした場合

ジャンピングアクト: 相手に飛びかかること。ジャンプして、相手に飛びかかった場合

※よくGKからのキックをハーフウェイライン付近で蹴り合ったとき、飛びかかったのかわりに意図的に潜り込んだ(トリッピング)のかわりにいときがあります。きちんとボールを見て蹴り合ったかどうかはポイントです。

ファウルチャージ: 危険な方法で攻撃者を押さえる動き

ストライキング: 相手を殴ること。または殴ろうとすること。

※特にヒジ打ちは危険なのでイエローカード(悪質ならレッドカード)となることがあります。

プッシング: 相手を押さえること。

ファウルタックル: 相手にタックルをしボールへ触れる前に相手の体に接触した場合

ホールディング: 相手をつかんだり、押さえたりすること。

※2010年からリーグでは手を使ったホールディングを厳しくファウルとすることになり前半戦は数多くの笛が吹かれました。(W杯との比較では厳しすぎるように見えます)

スピitting: 相手に向かってつばを吐きかけること。

ハンドリング: 意図的に手でボールに触れる。故意でない適用されないことも。

ペナルティキック

ペナルティエリア内で守備側が直接フリーキックとなるファウルを犯すと攻撃側にペナルティキックが与えられます。GKはゴールライン上でゴールを守ります。キーパーがキックする前にGKが顕著に動くときPKが失敗となっても再度PKが命ぜられることがあります。キーパーとGK以外はPKを行っている間はPKを行っているほうのペナルティエリアより後方で、かつフィールド内で待機していなければなりません。キーパーがボールを蹴った瞬間にインプレーとなり、全員がプレーに参加できるようになります。

間接フリーキックとなるファウル

間接フリーキックとなるファウルは比較的重微で悪質でないものです。

※ただしペナルティエリア内から再開する場合、ゴールまでの距離が近いので大ピンチとなります。ファウルが起こった地点からゴールまで9.15mとれない場合には守備側はゴールライン上に並んで立って守ります。

GKがボールを手で6秒以上コントロールしたとき。

※観戦者の体感では8~10秒程度程度保持しているように感じます。一方、疲労回復、陣形の建て直しなどのためにGKは手で触れずに足でボールをコントロールする場合があります。足でプレーしている以上、遅延行為にはならないため相手FWは急いでGKに近づきGKに手でボールを扱うように仕向けます。

GKがボールを手から離れて、他の選手がボールにふれる前に再び手でボールにふれたとき。

GKが味方選手によって意図的にゴールキーパーに足でキックされたボールを手でさわったとき。

GKが味方によってスローインされたボールを直接受けて手でふれる。

GKがボールを手放そうとするのを妨害する

ボールのないところで相手の動きを妨害する

危険なプレー(実際に接触があればファウルチャージとなります)

(相手の近くで足を高く蹴り上げてボールを取ろうとして相手に危険を及ぼすプレー、

相手が蹴ろうとしているボールにヘディングでつっこんで自身に危険が及ぶプレーなど)

■イエローカードが宣告される場合

反スポーツ的な行為/言葉または行動による異議/競技規則違反の繰り返し/プレー再開の遅延行為

コーナーキック、ペナルティキック、スローインでのプレー再開時の距離違反

主審の承認なしにプレーに復帰、もしくはフィールドに入る/主審の承認なしに意図的にフィールドから出る

■レッドカードが宣告される場合。該当選手が退場となります。

著しく悪質な反則/乱暴な行為/相手競技者またはその他の者につばを吐く(スピittingの悪質なものの)

相手の得点が決まろうとする決定的な機会をハンドリングで妨害する

フリーキック、もしくはPKとなる反則を、相手の得点が決まろうとする決定的な機会に犯す

挑発的、侮辱的な発言や、下品な発言や身振り表現をする/試合中に2回目のイエローカードが宣告される