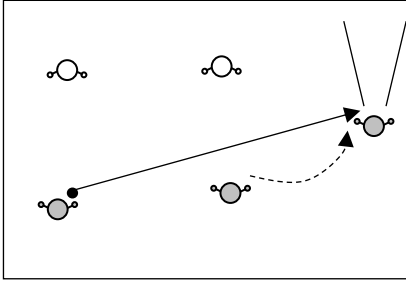


各ポジションに求められる、意識したい立ち位置

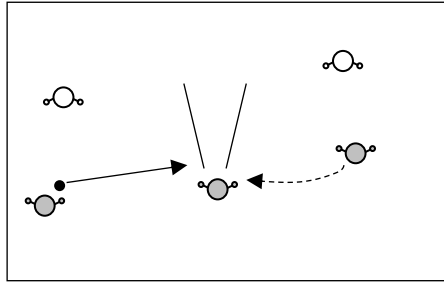
常に相手からずれたところに立ち位置を決める。相手・味方を見てポジションを決める。

もちろんどのポジションの選手にも**パスコースのアンクル・体の向き・タイミング**を常に相手と駆け引きすることが前提である。

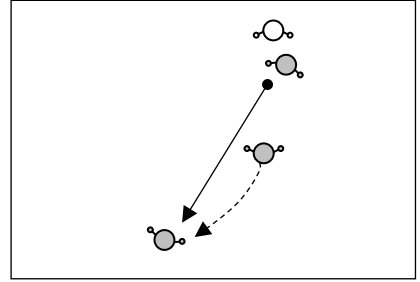
① センターバック・・・相手とずれて立ち、常にピッチ全体の状況を観る努力をする



相手FWが内側から来るなら離れる

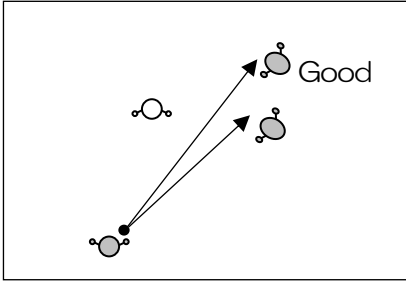


相手SHFやウイングが外側から来るなら寄る

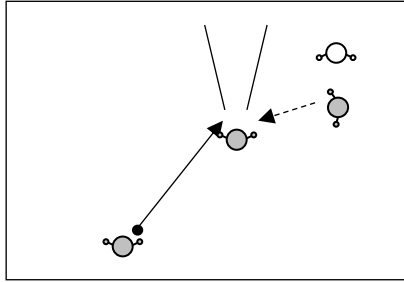


前方の選手が前を向けないなら深さを作る

② サイドバック・・・前進するためのボールの置き所を考える

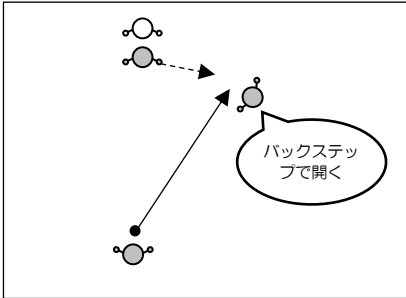


相手よりも前方でボールを受けることが出来ればベスト

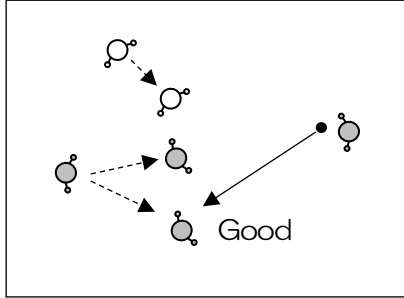


相手が縦（外側）から来るのであれば寄ることも考える

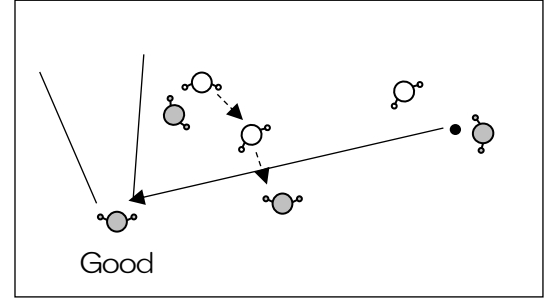
③ ボランチ・・・極力後ろを向いてボールを受けない



相手からパスを受けるときは常に角度を作る（斜め関係）

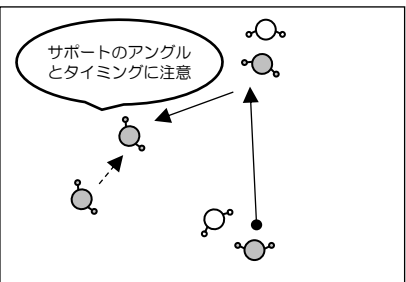


サイドの味方選手にまっすぐ寄っていかない

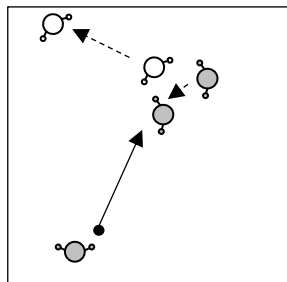


相手の横や背後に潜り込めば逆サイドに展開出来る

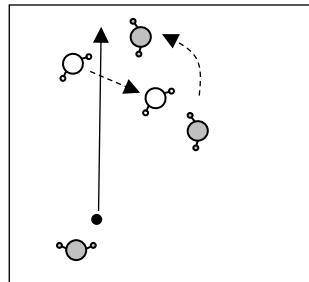
④ サイドハーフ・ウイング・・・相手SBやSHFのベクトルを常に観る



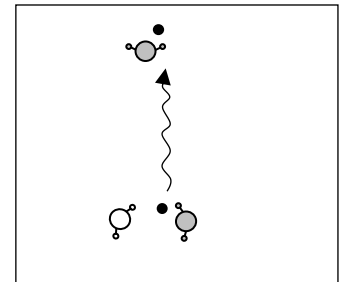
相手を背負うなら、中央の選手がサポート



相手が背後を気にしたら足下で受ける

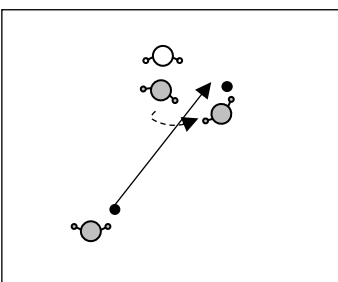


相手が前を気にしたら背後をとる

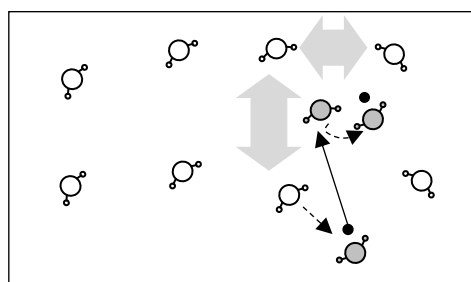


相手が並走するならドリブルで前進

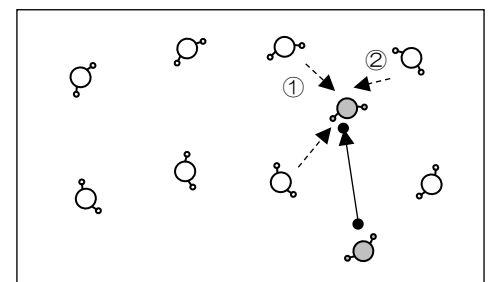
⑤ トップ・トップ下・・・1stアプローチに来る相手はどのポジションの選手かを理解する



へそを相手ゴールに向けて相手DFと駆け引き

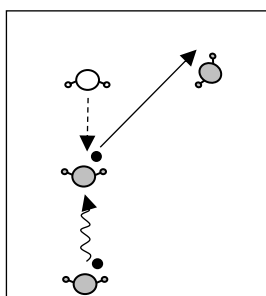


相手DFの間、2ラインの間のスペースで受け前を向く

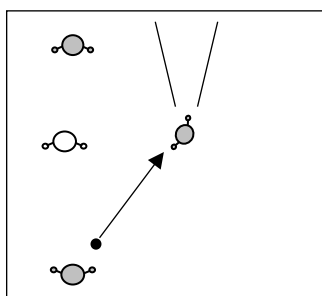


どこにズレが生じているかで次の狙い所を定める

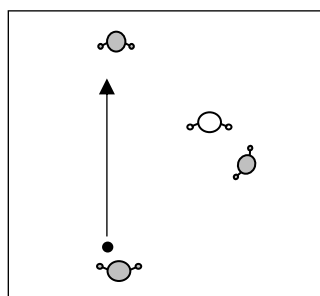
前進するための駆け引き



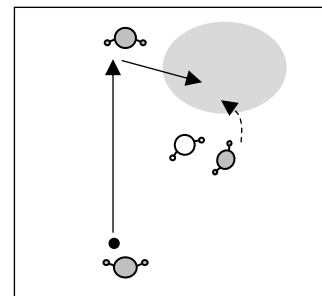
相手がいくつまで運ぶ



縦を切るなら足元で受けて前へ運ぶ

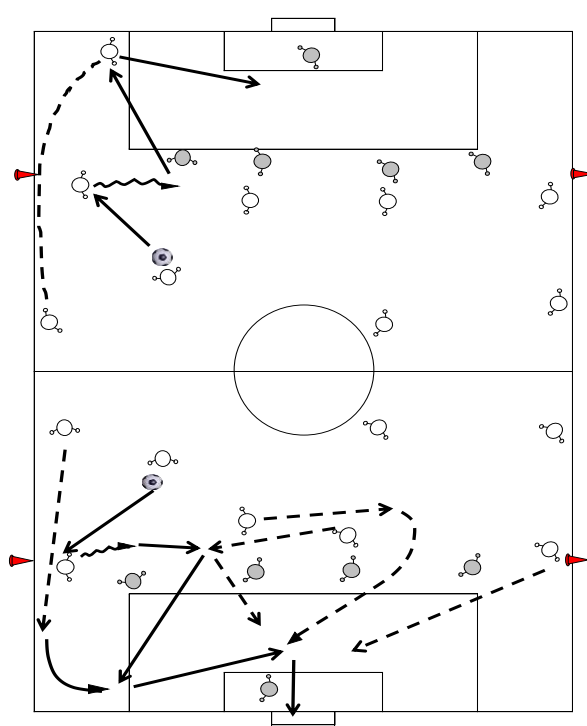
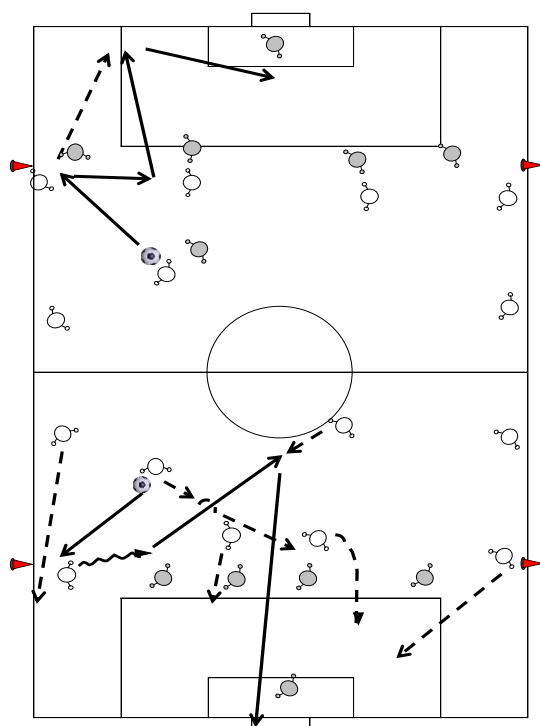


マーカーがつけば縦に楔のパス



縦パスが入ると後ろにいる選手の前のスペースが空く

サイドの崩しのイメージ



夏休みの課題・・・これまで述べてきた技術面を前提に

【攻撃面】

- ビルドアップ（特にDサード・Mサード）とそれに各選手のポジショニング
- サイドの崩しからフィニッシュまで（ゴールライン相手の深いところまで侵入）
- バイタルエリアの崩しからフィニッシュまで（ペナルティエリアへの侵入、ゴールに出来るだけ近づきシュートする）

【守備面】

- DFラインのポジショニング・ラインコントロール
- 組織的な守備（守備戦術の整理）
- セットプレーの守備の改善

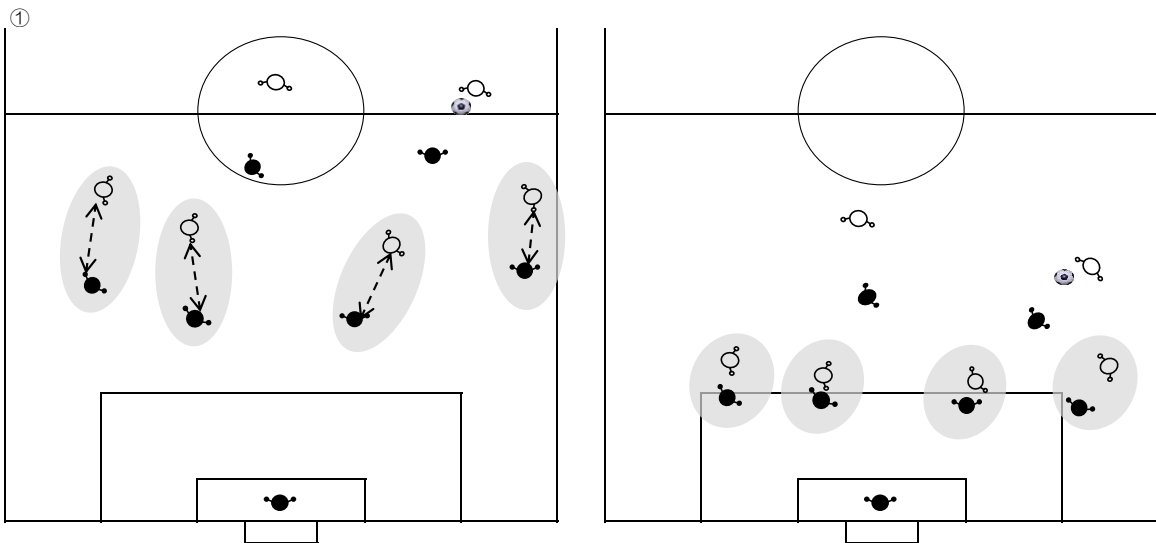
【その他】

- ワンツー、3人目の動き出しなどのコンビネーション
- 基礎体力の向上
- チームとしてやるべきプレーを実践する

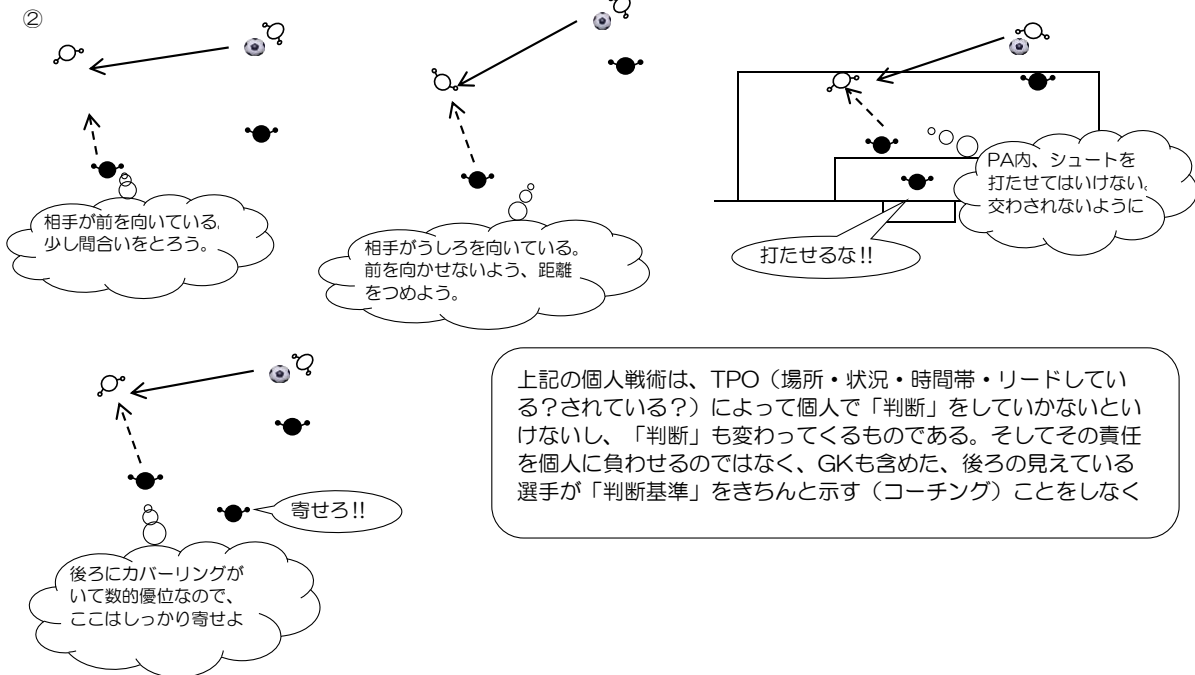
守備の原理原則（個人戦術の整理）

<個人戦術①マークと前進させない・ボールを奪う>

- ① 相手ボール保持者とボールを同一視でき、なおかつ、ゴールとの間にポジションを取る。
- ② 自分のマークする相手の体の向きや視線から次のプレーを予測し、守備の立ち位置・間合いを調整
- ③ ボールの移動中に出来る限り自分の間合いに相手を入れて、ボールが相手足元から離れる瞬間を狙う
- ④ 相手の利き足側から寄せられると良い。逆足でボールコントロールさせることを狙う。
- ⑤ 前を向いている相手には、迂闊に飛び込まない。一発でかわされない。前進させないこと、シュートを打たせないことを最優先とする。
- ⑥ 相手ボール保持者のどんな動きにも対応できるように、足は前後で半身の姿勢、両足のベタ足ステップを踏まず、前後左右どこでも対応できるように膝をすこし曲げて柔らかくしておく。



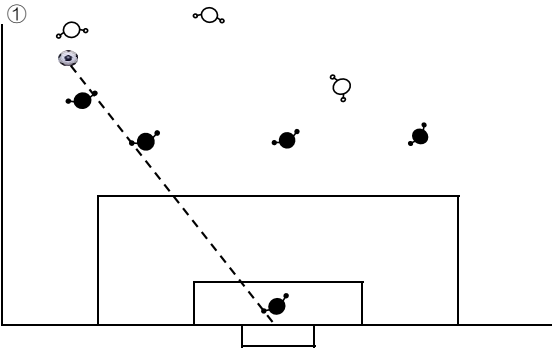
ボールが自陣ゴールから遠ければ、背後のスペースを突かれないようなポジショニングも考える必要がある。ボールが自陣ゴールに近ければ近いほど、背後のスペースは無くなるので、マークの距離は近くなる。



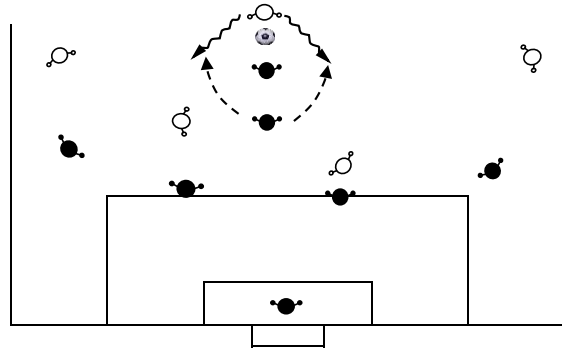
上記の個人戦術は、TPO（場所・状況・時間帯・リードしている？されている？）によって個人で「判断」をしていかないとけないし、「判断」も変わってくるものである。そしてその責任を個人に負わせるのではなく、GKも含めた、後ろの見えている選手が「判断基準」をきちんと示す（コーチング）ことをしなく

<個人戦術②カバーリング>

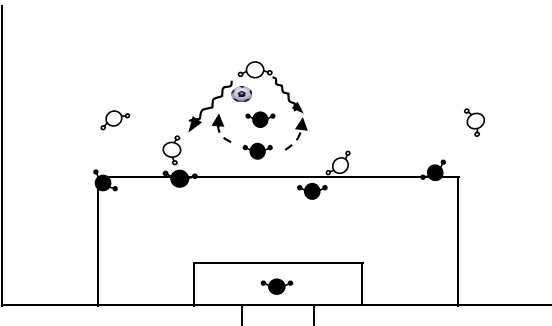
- ① 1対1に対処
- ② 相手のロングボールに対処
- ③ 相手のサイドチェンジに対処



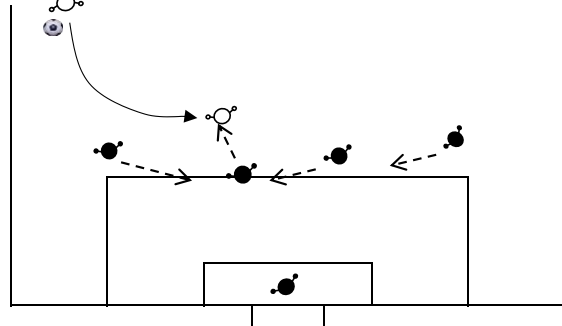
サイドでカバーに入る場合、ボールよりもゴール側斜め後ろにポジションを取る



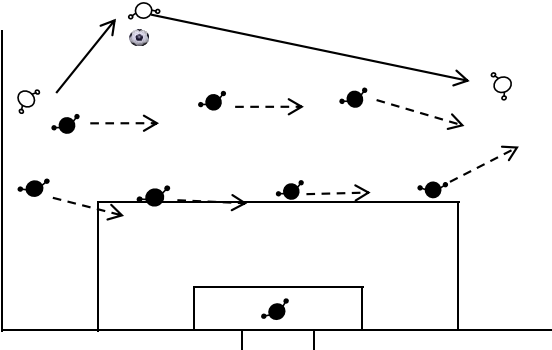
中央の場合は左右どちらにも対応できるように、後方にポジションを取る。



守るべきゴールに近ければ近いほど、カバーリングの距離は近くなる。

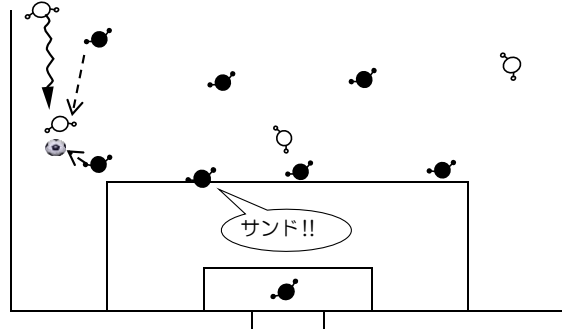
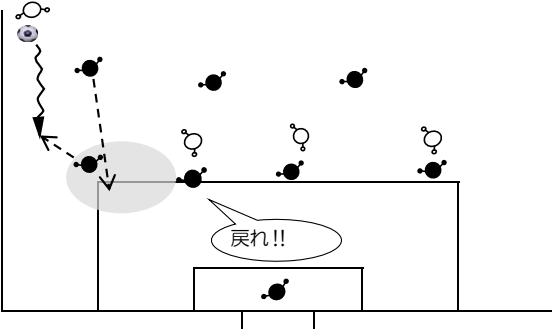


特に、中央の選手がボールや相手選手にチャレンジするときには全体的に中央を閉じる。



相手のサイドチェンジに対しても、カバーリング対応をして相手の攻撃を遅らせて味方のスライドの時間を作る必要がある。

※ 交わされてしまった後の対応（ペルムータ or サンド）



1列目のDFが抜かれた場合、抜かれた選手は、カバーリングした選手のもといたはずのスペースをボールや味方を見ながら全力で埋める。ただし、状況によっては、サンドする場合もある。GKを含め、カバーリングの選手、その後ろで見えている選手が判断基準を伝える（コーチング）

カバーリングの個人戦術も、TPOによって対応が異なるので、「判断」が変わってくるものである。しかし、カバーリングの目的は、守備の数的優位の確保、相手の攻撃を遅らせることであることから、カバーの選手がチャレンジするときは、簡単にかわされてはいけないことを徹底すること。そして、**自陣ゴール前では、必ず守備側の数的優位を作り、絶対に打たせない、自由にさせない、失点は許されない**といった強い気持ちと粘り強い対

フィニッシュの原理原則の整理

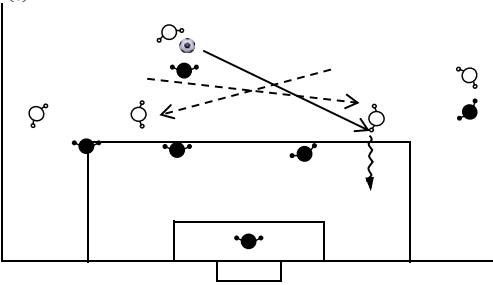
定義

アタッキングサードまで前進した状態からシュートに至るまでの、チーム全体のアクション

原理・原則

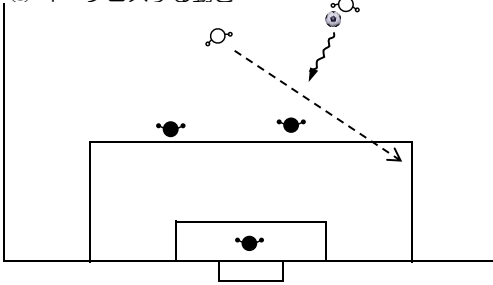
- ①最終ラインの間に侵入できるギャップを作る
- ②センタリングの際にできるだけ多くの選手がシュートエリアに入る
- ③最終ラインのバランスを崩す動きを入れる
- ④ワンタッチでシュートを打てる状況を作る
- ⑤ポジション優位・局所数的優位を作る
- ⑥ボール保持者を1対1に導く

(1)

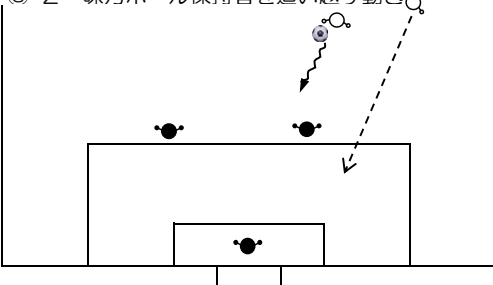


- ・チームとしての幅と深さを取る
- ・ボールも人も止まらず、相手を攪乱する

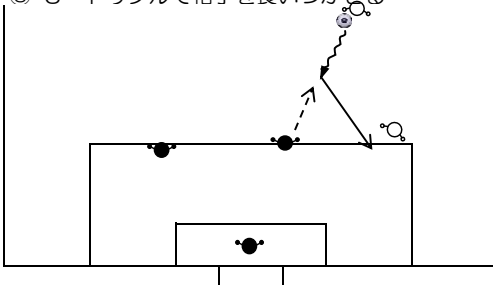
③-1 クロスする動き



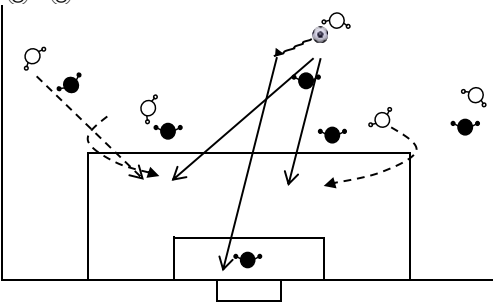
③-2 味方ボール保持者を追い越す動き



③-3 ドリブルで相手を食いつかせる



⑤・⑥

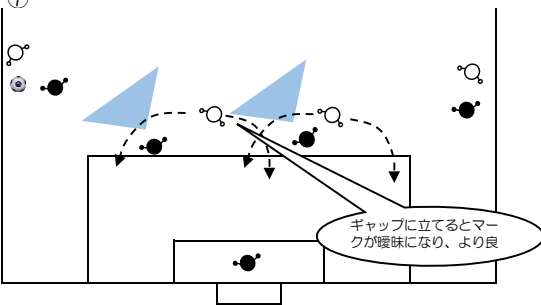


- ・「斜め」へ、「深いエリアへ」と動いてポジション優位に出来るよう努める

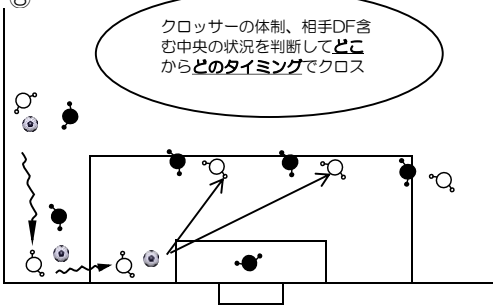
サイドからの崩し

- ⑦ 相手DFよりもポジション優位な場所に立ち位置をとる。(同一視野を許さない)
- ⑧ 出来るだけ深く、ゴール近くまで侵入してクロスあげる
- ⑨ クロスをあげるタイミングをチームとして共有する

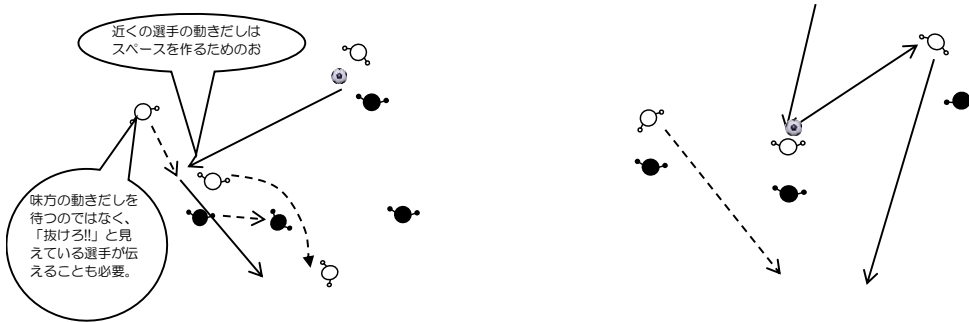
⑦



⑧



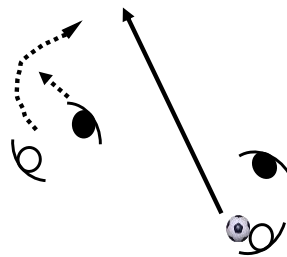
以上は、ONとOFFの選手の『個』の関係の原則であるが、実際のゲームにおいては、コンビネーションプレー・3人目の関わりのアイデアが必要。



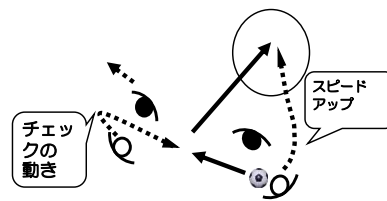
<突破のためのコンビネーションプレー>



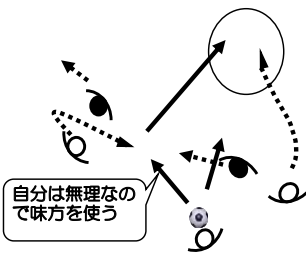
① ドリブル (メイクスペース & イクスプロイトスペース)



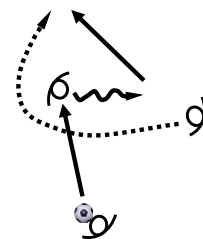
② スルーパス (ギャップを通す)



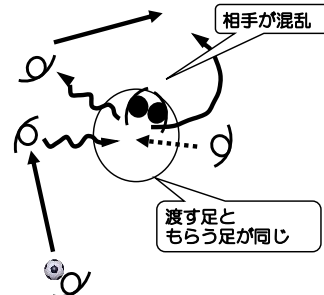
③ 壁パス (相手の背後で受ける)



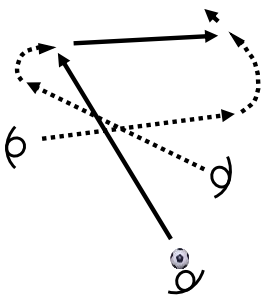
④ ミラーパス (3rdランニング)



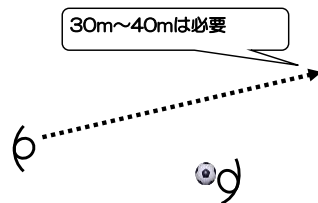
⑤ オーバーラップ (横) & リバースパス



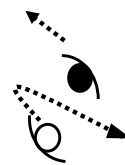
⑥ スイッチプレー & リバースパス



⑦ クロスオーバー & ミラーパス



⑧ ダイアゴナルラン (ピッチを横切る長い距離)

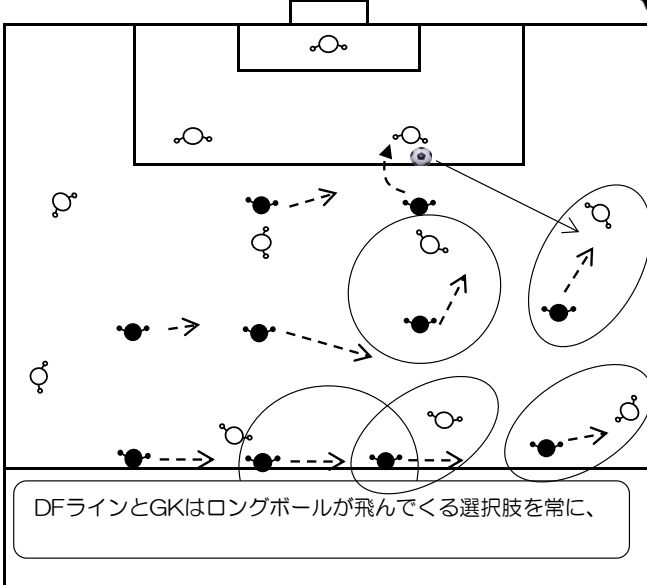


⑨ チェックの動き (マークを振り切る)

チーム戦術 Aサードハイプレス442

ボール奪取に成功したら素早くAサードショートカウンターを選択肢を最優先に持つ

⊗チーム全体が連動して前からハメに行く。攻守の切り替えでセカンドチャンスを作りたいとき。試合の立ち上がり時、試合終盤、同点やピハインドの場面で。

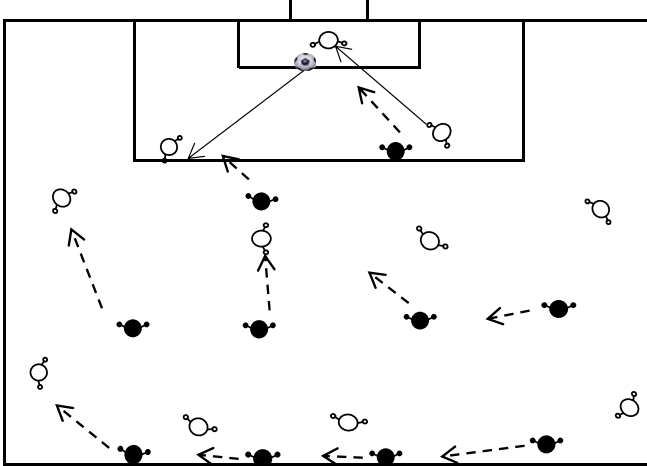


キーアクション

- ボールを失った選手は、ボールがサイドに渡るように規制 (図はFWが失った状況)
- 規制の方向を後ろから指示 (右に寄せろ、左に寄せろ等コーチング)。それに伴い、全体がコンパクトにスライドしながら、自分のマーカーをつかみ、ボールが出てきたら、**マーカーにアプローチに行けるような距離感を保つ**。ボールが出てきたら、**即座に相手がヘッドダウンするくらいのアプローチ**。
- 1列目、2列目がはがされたときは、足を止めないで、必ずプレスバックして、ボール付近に数的優位を作る。広い場所に展開させる余裕を与えない。

DFラインはハーフウェーライン付近から

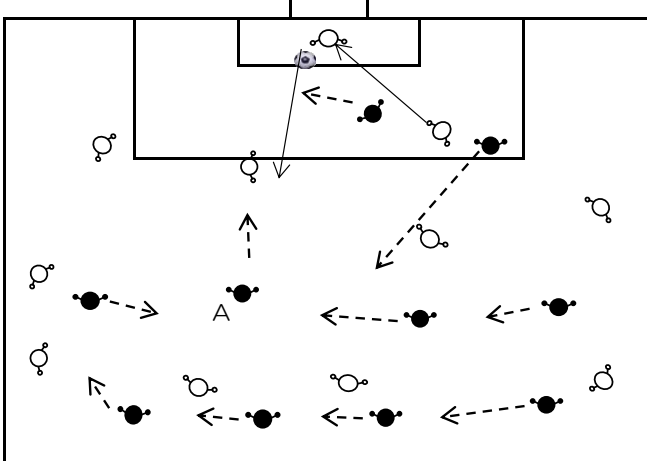
※バックパスについても、すべてボール奪取を試みる。
 ※バックパスへの対応①
 ⊗GKを経由してサイドを変えられるとき。



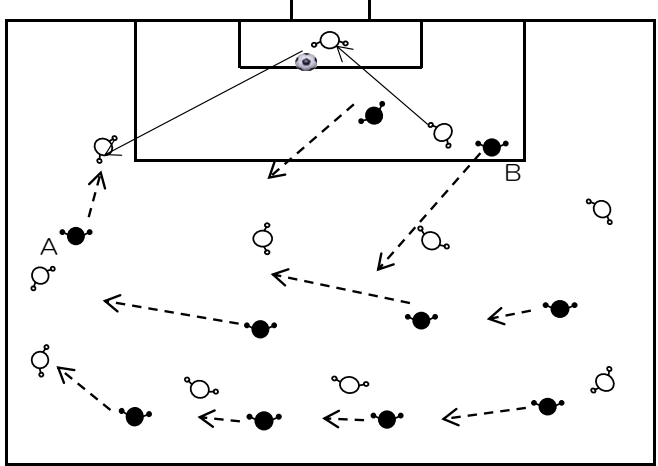
• 2FWで相手の2CBとGKに対応し、どちらかのサイドに規制をかけていく。どちらのサイドに誘導するかは後ろからコーチングする。

• ボールサイドの選手は早く、自分のゾーンのマーカーをつかむこと。ボールから遠くの選手はスペースを埋めながらバランスを取る。

※バックパスへの対応③
 ⊗GKを経由して、ボランチやアンカーからビルドアップが始まる時



※バックパスへの対応②
 ⊗GKを経由してサイドを変えられ、FWが間に合っていない時。

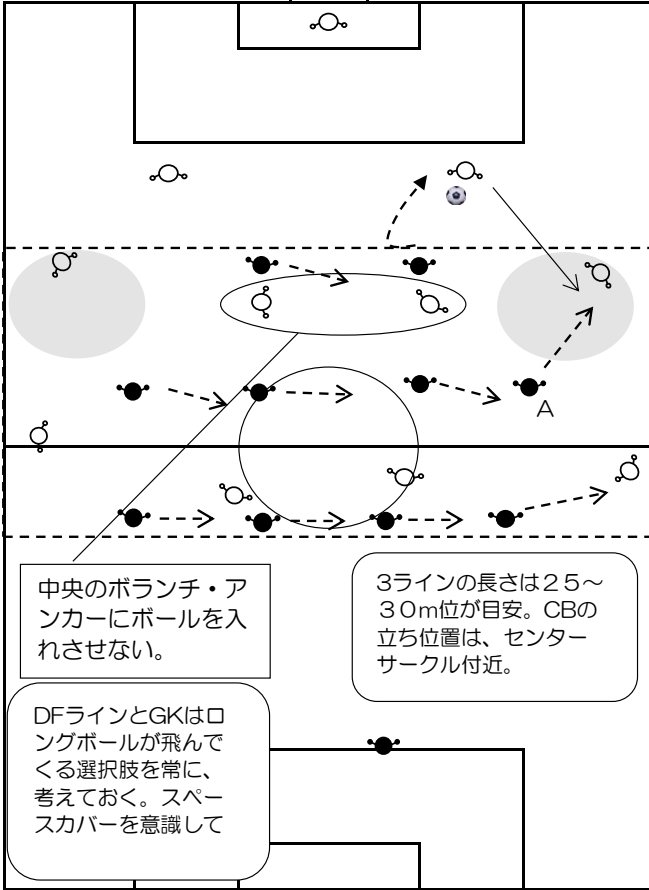


• SHF、WG、IHF (図のA) が縦を切りながら、相手CBにプレッシングに行く。その際、味方のボランチやFW (図のB) がスライド、スペースを埋めるようにして、ブロックを作る時間を作る。相手に素早くカウンターに移られないようにすること。

• IHFやVO (図のA) が縦を切りながら、落ちた相手ボランチにプレッシングに行く。相手ボランチが前を向けなければ、FWはプレスバックしてボールを奪う。前を向かれてしまったのであれば、Aは飛び込まないで遅らせる。周りはカバーリングまたは自分のマーカーにアプローチに行けるポジショニングを取る。

チーム戦術 Mサード守備ブロック442 >>> ボール奪取に成功したら素早くMサードカウンターを選択肢を最優先に持つ

☉相手をサイド攻撃に誘導。Mサードで442のコンパクトな守備ブロックをつくり、相手CBがSBにボールをパスしたらスピードアップ。



中央のボランチ・アンカーにボールを入れさせない。

3ラインの長さは25~30m位が目安。CBの立ち位置は、センターサークル付近。

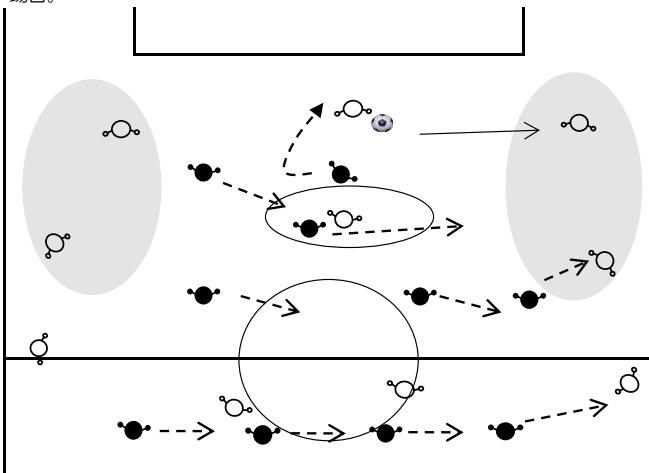
DFラインとGKはロングボールが飛んでくる選択肢を常に、考えておく。スペースカバーを意識して

キーノクター

- トップの選手は、相手のボランチ・アンカーにパスを通させないように、ボールがサイドに渡るように規制
- トップの選手の規制の方向を後ろから指示（右に寄せろ、左に寄せろ等コーチング）。それに伴い、全体がコンパクトにスライド。特に図のAの選手はボールホルダーの状況を見ながら、次の展開で素早くアプローチに行く。（相手がヘッドダウンするくらいのアプローチ）
- FWはボランチ、アンカーへのパスコースを切る。VO、IHF（図のC）は相手FWへのパスコースを切る。

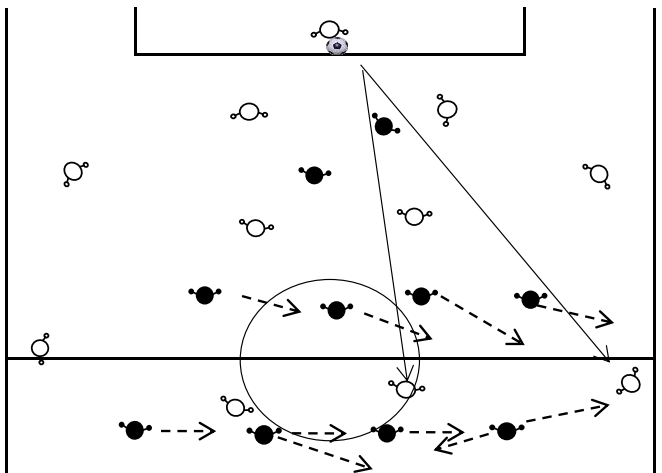
- Aのアプローチでボールを奪いきれない場合、縦に誘導してBで奪いきる。Aはプレスバックして、Bとサンドできるとなお良い。
- 相手にバックパスをさせてCBからやり直させるのは構わないので、とにかく、相手ボランチ、アンカーにボールを入れさせない。
- GKまでバックパスを入れられたら、深追いはせず、442ブロックを整える。

※2CBに対して、ボランチ、アンカーが1枚落ちてビルドアップに加わる場合。



• 中央のIHFを1枚高い位置へ上げて、相手のもう1枚のボランチにパスを入れさせないようにすることも考える。4312のバランスになる。

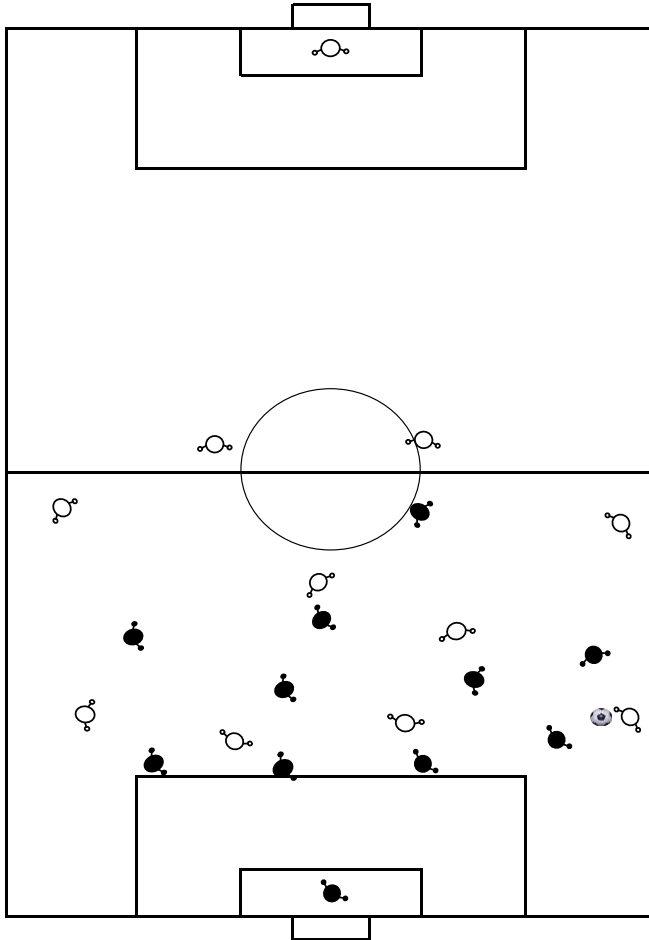
※相手GKやDFラインからのロングフィードへの対応



• DFラインはチャレンジ&カバーのポジションを取り、スペースを埋めセカンドボールを拾うため、相手に収まった場合、プレスバックできるようにするため、ボランチはバランスを取る。

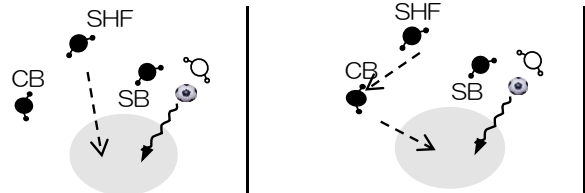
チーム戦術 Dサード守備ブロック442

⊗自陣ゴール前での守備。試合終了前リードしていて失点が許されない時、相手チームの方が総合的に力が上で、押しこまれる試合展開が続くとき。



キーファクター

- 数的優位の状態で守るために、前線の選手は早急に戻りポジションを取る。PA内には状況にもよるが、6~8人は入って守る。
- 1stDFは自陣ゴール前からボールを遠ざけるように、中央突破を許さない。サイドにボールを誘い込む。
- 中央を固めて、ゴールを守る。シュートを打たせない。シュートブロックは目を背けない。
- なるべくCBがサイドに釣りだされないように、SBのカバーはボランチやSHF、IHFがなるべく行う。
- CBがSBのカバーリングでサイドに釣りだされた場合は、CBのカバーにボランチやIHFが必ず入る。



- 相手のドリブルに対しては、粘り強くついていき、2~3人のブロックに誘い込み奪い取る。



- 相手の2列目、1,5列目の抜け出しに対しては、原則マークの受け渡しは行わず、マークについている選手が責任を持ってついていく。
- ラインアップは、原則ボールが相手ゴール方向に進み、かつDFラインの選手がチャレンジしていない時に行う。
- ボールを奪ったら、確実に味方につないで前進。それが出来ないのであれば、相手DFラインの裏のスペースへ。FWIは裏を狙っておく。

●コーチとして、試合中意識すること。

- どのような守り方をするのかの最終意思決定の責任は監督・コーチにある。どのように戦うのか。ゲームプラン。
- 相手の守り方がどのような守り方なのか、それに応じてこちらの狙いどころが変わる。(前から強く来るか、MサードやDサードでブロックを作るかなど)
- 失点やピンチの場面を迎えたときに、その現象がなぜ起きたか？何が問題で起きたか？
戦術そのものに欠陥があったのか。戦術を実行するためのグループの所でミスがあったのか。グループとしては対応できていたが、最後の個の所でやられたのか。問題の現象から原因を探るためには2~3シーンは巻き戻して振り返れるような見方ができるとよい。

チーム戦術 組織的攻撃

組織的攻撃の3つの場面

- I 攻撃の始まり (ビルドアップ/サリダ・デ・パロン)
- II 前進
 - ↳ ①ダイレクト攻撃
 - ↳ ②中盤を経由し、相手守備組織を意図的に崩す
- III フィニッシュ

※右はスペイン語らしい。厳密にはふたつの意味は異なるようだ
 ※オランダではI~IIIまですべてビルドアップと解釈

3つの場面における共通のキーファクター

- ① シュートを打てるときに、シュートを打つ
- ② シュートを打てないとき、シュートが打てる可能性のある味方にパスを出す
- ③ ゴールに最も近い味方に確実にロングパスが通せるかを観る (遠くから観る)
- ④ 上記①~③の可能性が無い場合、相手守備組織を崩しながら前進・シュートできるチャンスメイクをする
- ⑤ ボールを失ったときのリスク管理を常にしておく (リスク管理の方法、誰が、といったことは場面により異なる)

I 攻撃の始まり (ビルドアップ/サリダ・デ・パロン) のキーファクター

定義

主にCDサードでボールを保持し、前に運ぼうとしている状態。主にGK、DFライン、中盤の選手が関わる



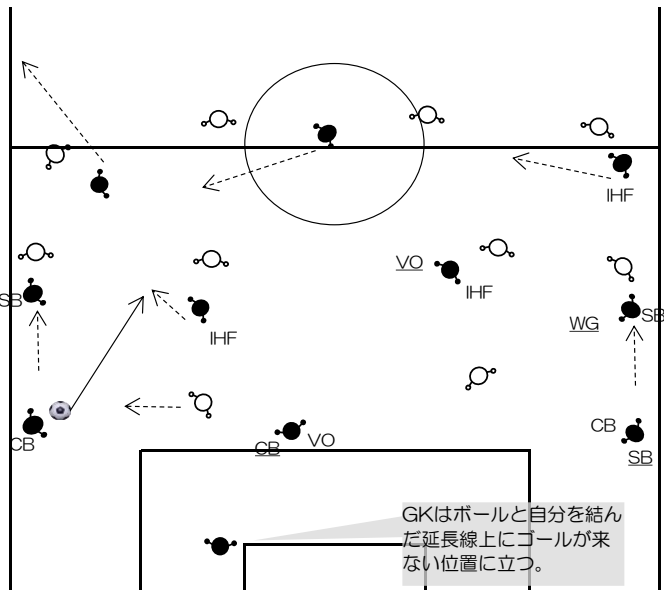
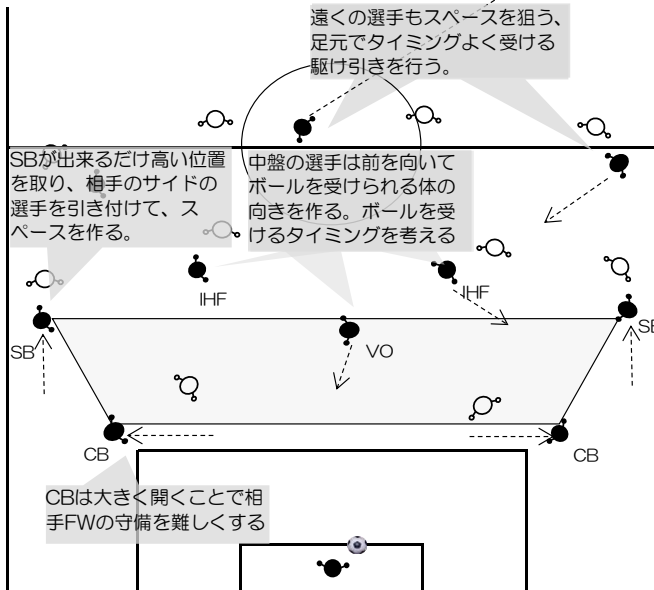
キーファクター

- ① チーム全体で適切な幅と深さを確保しながら、パスコースを確保する距離感、持ち出してボールを前進させるスペースを作る。具体的には、ボールを受ける選手は、ボールホルダーと異なるレーン、異なるラインで受けることを考え、斜めにポジショニング
- ② 主に中盤の選手は、攻撃方向を向いた状態でボールを受けられるような体の向きを作る
- ③ 前線の選手 (主にTOPやWG) の選手もタイミングを見計らいながら、足元や裏のパスコースを作る
- ④ スペースやパスコースを作るための、マークを剥がす動き、相手との駆け引きを行い、味方の動きによってできたスペースを見逃さない
- ④ すぐに前進できないときは、前進するきっかけを作るための横パスを入れることもある
- ⑤ ボールを失った際のことを考え、味方同士で適切な距離感を保つ、ポジション取りのコーチングを行う

攻撃の始まり (ビルドアップ/サリダ・デ・パロン) のアイデア

・DFラインが台形になるポジショニング

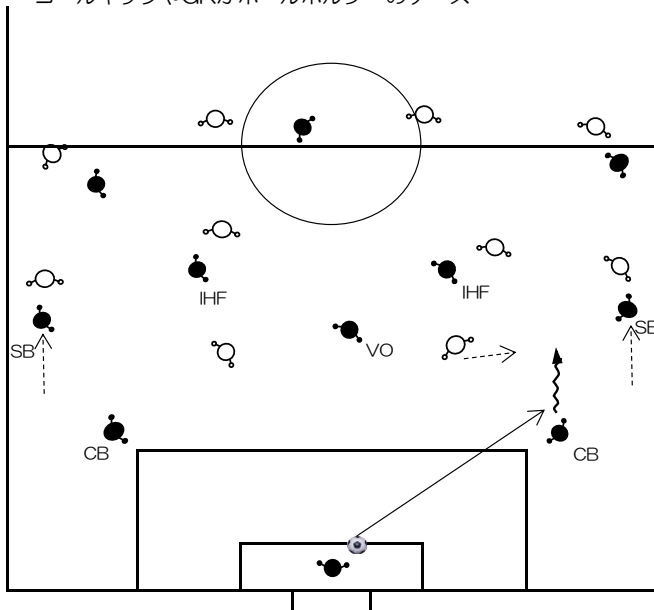
・最終ラインで3対2を作る



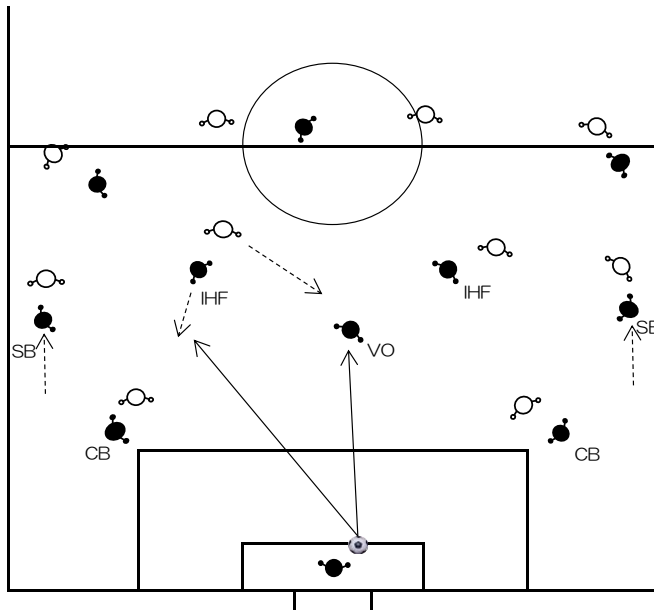
- ・GK含め、1-2-3-2-3の形になることを意識
- ・相手FWが何枚で守備をしているかを確認 (図の例は2枚)
- ・相手FWが中央を閉めればCBへ、CBをプレッシングに来れば、VOやIHFへ。

- ・GK含め、1-3-4-3の形になることを意識
- ・相手FWが追いつけない位置まで開き、FWを食いつかせて、中央にスペースを作る。
- ・最終ラインの3枚はCB、CB、SBのオプションもあれば、相手はマークを捉えづらくなり、混乱させられるかもしれない。(図の下線)

・ゴールキックやGKがボールホルダーのケース

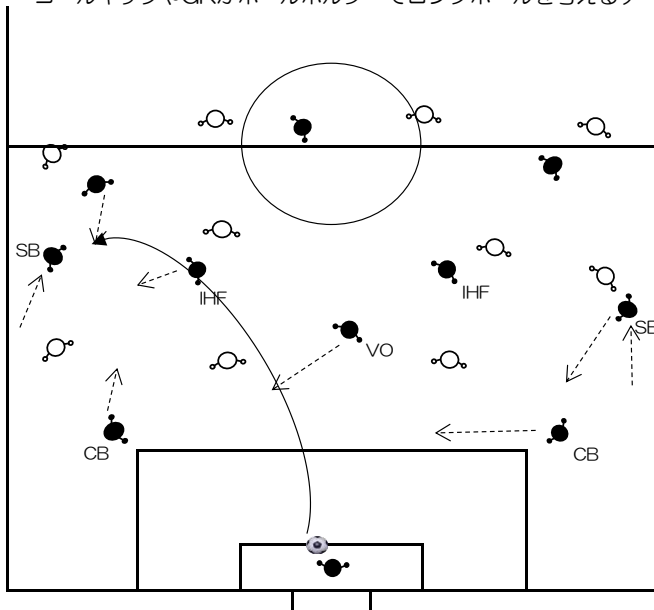


- ・CBはPAの角あたりにポジションを取る。SBはVOと同じかIHFと同じラインまで上げて、高い位置を取り相手のサイド選手を引き連れる。
- ・相手が前からハメに来ないのであれば、CBに入れて、FWを食いつかせるように持ち出す。



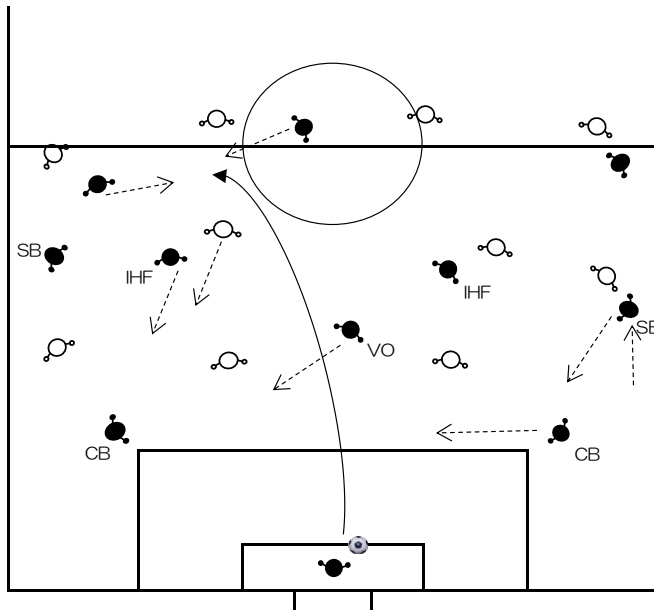
- ・相手FWが前からハメに来るようであれば、中盤のVOやIHFのフリーな選手に入れる。
- ・相手が食いつかないようであれば、最初にアクションを入れた選手に、食いついたのを見て、セカンドアクションを起こし、フリーな状況で受けるように駆け引きする。

・ゴールキックやGKがボールホルダーでロングボールを考えるケース



- ・相手の1列目や2列目がボールに食いつかずに、中間ポジションを取った場合、SBやWGにロングフィードを入れることも考える。その際、セカンドボールを拾うためのポジションを取る。

- ・ロングボールを入れる際は、セカンドボールを拾えなかったことを考えて、DFラインの中央を絞っておく。



- ・落ちてボールを受けに行ったIHFやVOに相手の2列目が食いつくようであれば、WGやTOPまでロングフィードを入れることを考える。

II 前進のキーファクター

⊕2つの前進方法はどちらがいい、悪いというのではなく、相手の戦術や試合の流れや時間帯に応じて、こちらが主導権を握って前進出来なくてはならない。

| 2つの前進の比較 | 長所 | 短所 | 起こりうる局面・時間帯 |
|------------------------|---|---------------------------|--|
| Ⓐ ダイレクト攻撃 | ・少ないパスの本数で相手ゴールへ近づくことが可能 | ・ショートパスはミドル、ロングパスよりも精度が高い | ・試合の立ち上がり落ち着きたいとき ・ビハインドでの試合終盤 ・明らかに相手の方が力が上 |
| Ⓑ 中盤を経由し、相手守備組織を意図的に崩す | ・選手が走る、飛びなどのアクションが多く回数で行われ、フィジカル的な負荷が高い | ・自陣ゴール前でボールを失う可能性がある。 | ・試合中盤 ・リードしている試合終盤 ・試合を落ち着かせたいとき |

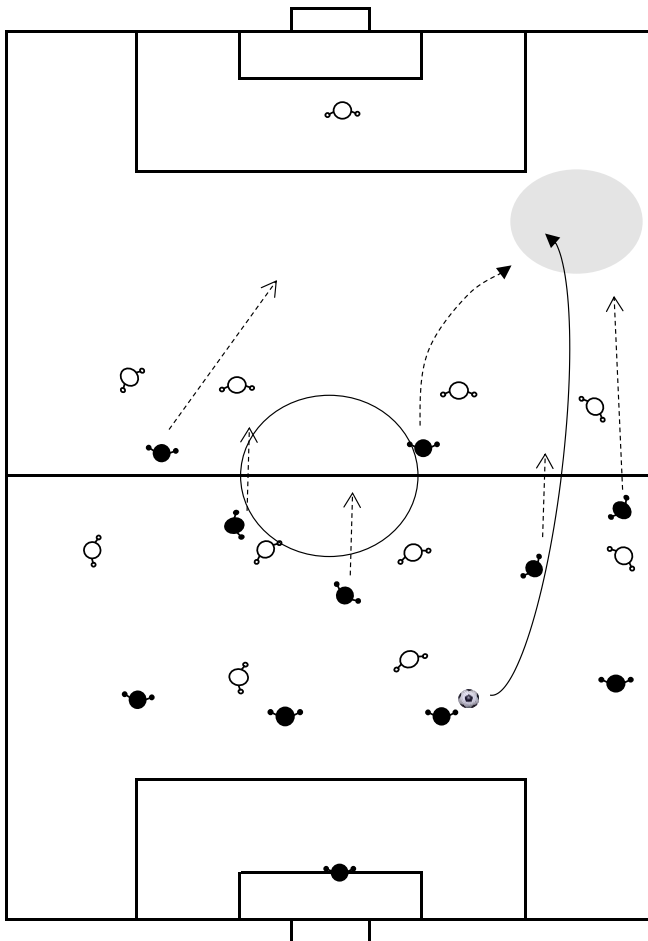
Ⓐ ダイレクト攻撃

定義

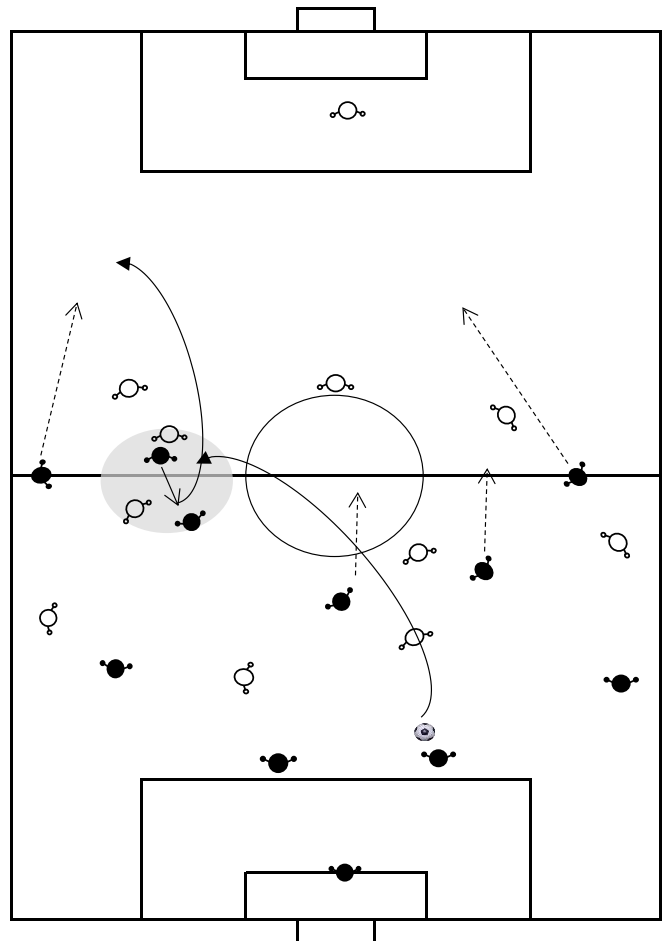
DFラインやGKから前線の選手にパスを送り込み、前進を図る方法

キーファクター

- ① 前線の選手の足元ではなく、相手DFラインの裏にボールを送り込み、そこを攻撃の起点とする
- ② 前線の選手にロングパスを送り、セカンドボールを拾い攻撃の起点とする
- ③ 相手DFラインの裏にスペースを作るために、相手をおある程度自陣に引き込んでおく
- ④ 裏にボールが配給できたら、二次攻撃に備え、ラインアップし、3ラインのバランスを整える
- ⑤ セカンドボールを拾うために、ボール落下地点周辺に人を集める



①のケース



②のケース

⑧ 中盤を経由し、相手の守備組織を意図的に崩す

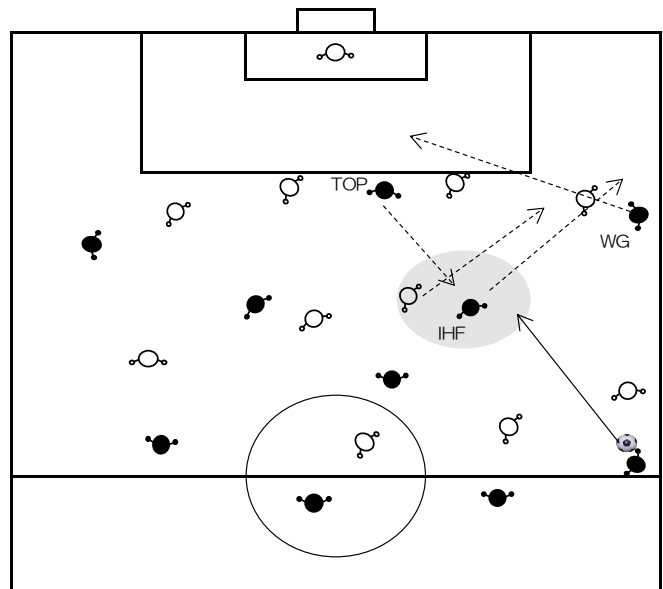
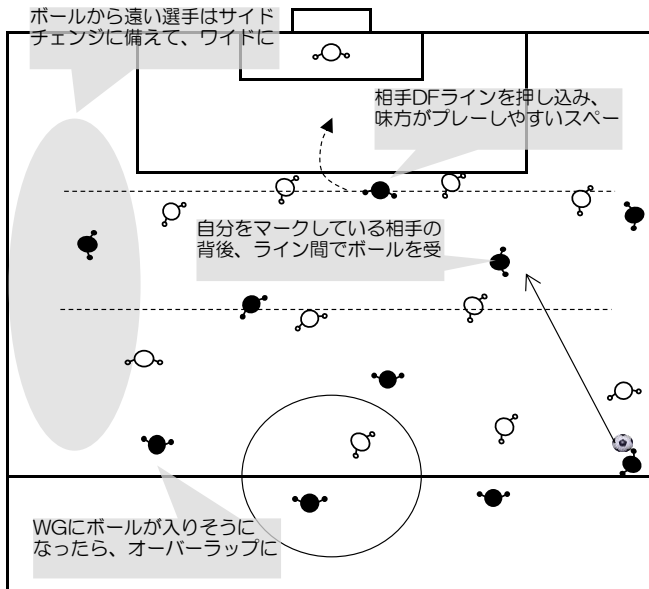
定義

ビルドアップ/サリダ・テ・ハロンから中盤にボールを配給し、前線へとパスをつないだり、スペースに持ち運んだりしながら、相手ゴールに近づく方法

例) VOやIHF、TOPやWGが足元でボールを受けて前を向く、TOPやWGが中盤まで降りてパスを受けるアクションなど。

キーファクター

- ① ボールを受ける前、受ける際、常にへそを進行方向に向けておく。
- ② 中盤・2列目の選手は自分をマークするDFの背後で受けられるポジショニングを取る（ポジション優位の立ち位置）
- ③ ショートパスを1～2本あるエリアでつなげたら、サイドチェンジを試みる
- ④ ボールと逆サイドの選手はサイドチェンジのために開いておく
- ⑤ 相手の守備組織に応じて異なるポジショニングを確立する。そのために各システムにおけるしやすいスペースを理解しておく
- ⑥ ボールから離れている選手はボール付近の選手がプレーしやすい状態を作る。必要以上に近づかない
- ⑦ スペースがなければ、ファーストアクションを起こしてできたスペースに別の選手が受けに来る（コンビネーション）



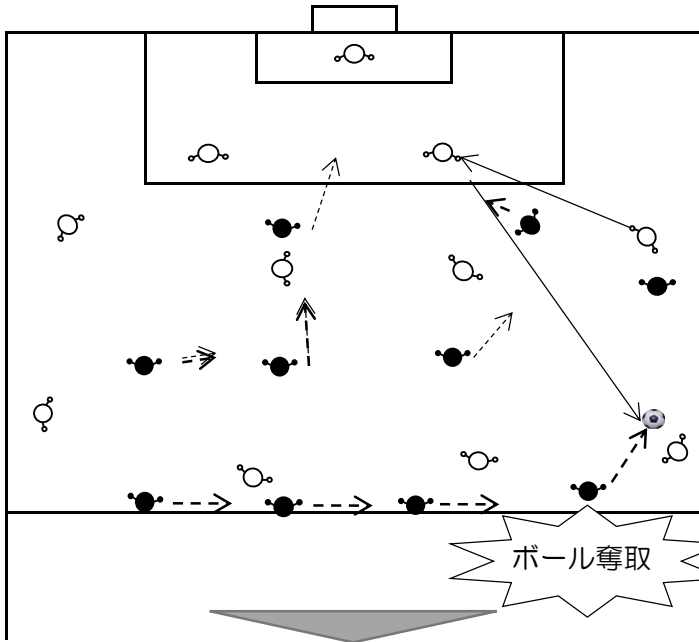
・味方の動きによってできたスペースで、別の選手が受ける例
IHFの動き出し→TOPが落ちて受ける→TOPがいたスペースにWGが動き出す。（ポジション循環）

・TOPが前を向いてボールを受けられれば、WGにスルーパスを出せる

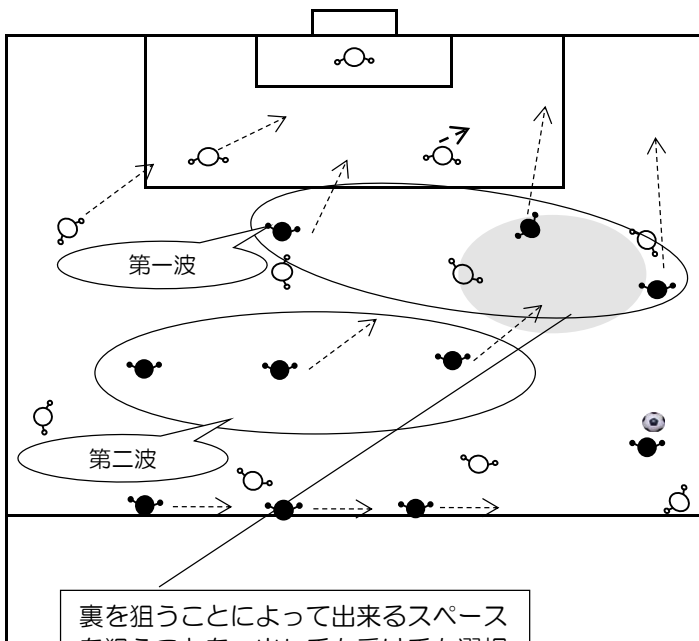
チーム戦術 Aサードショートカウンターアタック

ボールを奪われたらAサードハイプレスかMサード守備ブロック442に素早く移行

⊙相手GKやCBにロングボールを蹴らせるような追い込み方をして、ボール奪取のチャンスを見出す。



- ・442の状態陣形を保つ。最前線の2枚のTOP・WGで規制をかける。
- ・サイドにボールを誘導するものの、相手SBがCBやGKにバックパスを入れた場合、ロングボールを蹴らせるように誘導。



裏を狙うことによって出来るスペースを狙うことを、出し手も受け手も選択肢として持つておく。

キーファクター

カウンター第一波

- ①ボールサイドのWGまたはTOPの1枚は相手DFラインの裏を狙う。ワンタッチ、ワントラップでシュートが打てる、体の向きを作っておく。
- ②裏に抜け出さなかったもう1枚のTOPまたはWGは、出来たスペースも狙っておく。
- ③遠い側のWGは相手DFライン間を狙い、マークを外す動き等駆け引きをしておく。ボールホルダーから直接あるいは、①や②の状況からボールを受け、フィニッシュできる準備をする。

カウンター第二波

- ④第二波となりうるIHFやVOは、出来たスペースを狙う、セカンドボールを拾えるポジションを取るなどの次のプレーに備えておく。

- ・ボールを奪った選手は状況を認知し、①～③を素早く判断、実行に移す。相手のプレッシャーがあり、自分でパスできない時は近くの縦パスが供給できそうな味方に預け、その選手にパスを出してもらおう。
- ・一本目のパスでボールを失うことだけはしてはいけない。



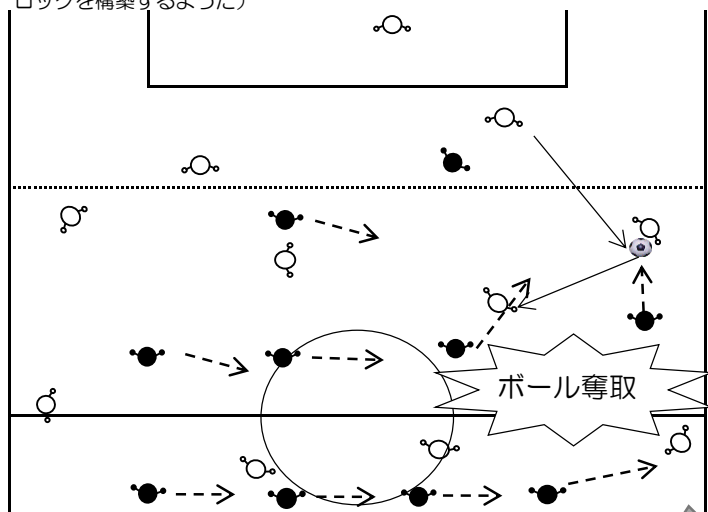
・カウンターに成功しなかった場合は「組織的攻撃」へと移行。特に第一波となる前線の選手はボールが出てこないからといって動きをやめてはいけない。

カウンター戦術の整理

- 奪ったエリアを抜け出すために誰がどこにサポートするのか
- 第二波(主にIHFやVO)は誰がどこにサポートするのか
- 前進するために誰がどこに走りこむのか
- 深い位置までボールを運んだ後は誰と誰がコンビネーションを実行してシュートまで持ち込むのか。

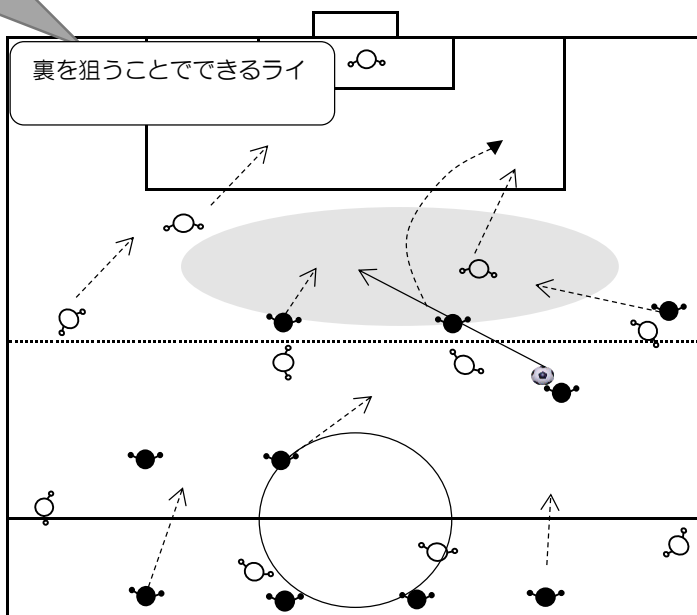
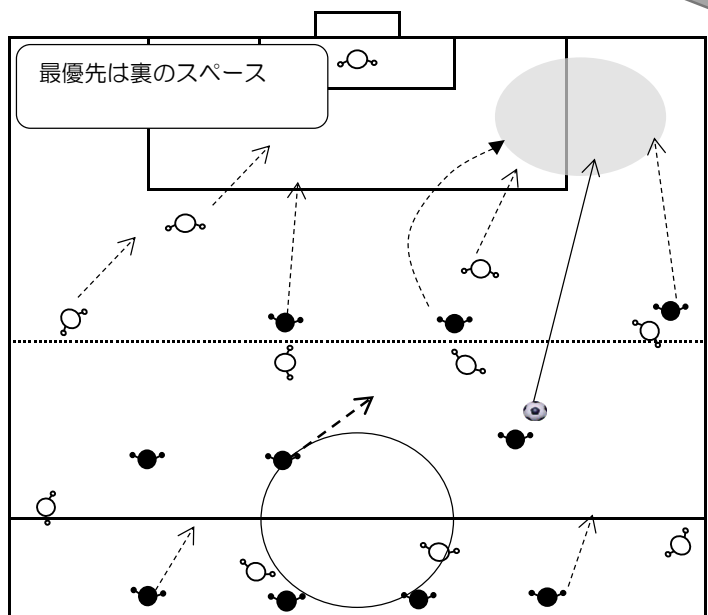
チーム戦術 Mサードカウンターアタック ≡≡≡ ボールを奪われたらAサードハイプレスかMサード守備ブロック442に素早く移行

⊕相手の守備ブロックが整う前にフィニッシュのチャンスを作る。目標はボールを奪って7~8秒以内でシュート。(世界のトップクラブでは4秒で守備ブロックを構築するようだ)



- 原則サイドにボールを誘導し、奪うことを考える
- 具体的な共通認識の項目はMサード守備ブロック442を参照

Mサードからのカウンターへの2つの選択肢



DFラインは状況を観ながらラインアップ。自陣裏のスペースを常に警戒。

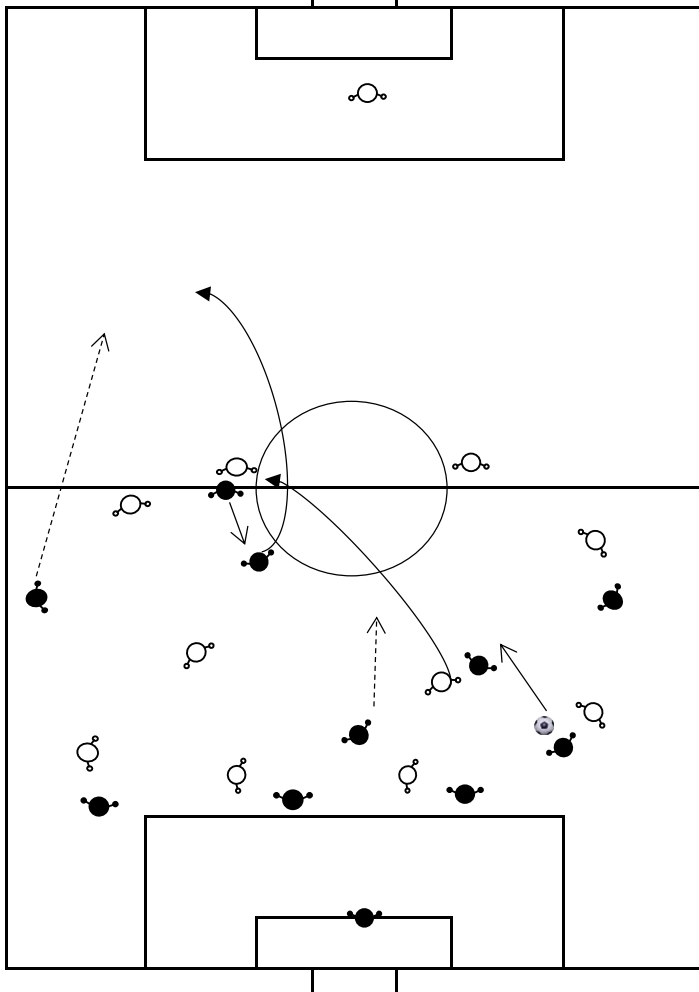
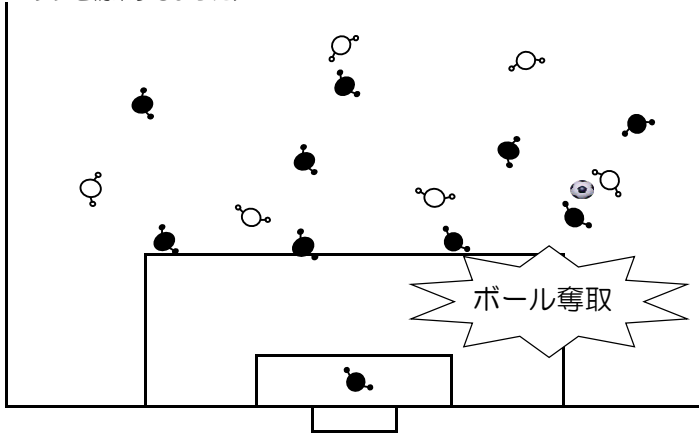
キーファクター

- ①ボールに近いサイドのTOPまたはWGの1枚または2枚がサイドの裏のスペースに走りだす。足元ではなくてスペースでボールを受ける。中央でないのはGKのカバーリングを外すため。
 - ②裏に抜け出さなかったもう1枚のTOPまたはWGは、出来たスペースも狙っておく。
 - ③遠い側のWGは相手DFライン間を狙い、マークを外す動き等駆け引きをしておく。ボールホルダーから直接あるいは、①や②の状況からボールを受け、フィニッシュできる準備をする。
 - ④IHFWやVOは、出来たスペースを狙う、セカンドボールを拾えるポジションを取るなどの次のプレーに備えておく。
- ボールを奪った選手は状況を確認し、①~③を素早く判断、実行に移す。相手のプレッシャーがあり、自分でパスできない時は近くの縦パスが供給できそうな味方に預け、その選手にパスを出してもらう。
 - 一目のパスでボールを失うことだけはしてはいけない。相手のカウンターを食らうことになる。

• カウンターに成功しなかった場合は「組織的攻撃」へと移行。特に第一波となる前線の選手はボールが出てこないからといって動きをやめてはいけない。

チーム戦術 Dサードカウンターアタック

⊕相手の守備ブロックが整う前にフィニッシュのチャンスを作る。目標はボールを奪って7~8秒以内でシュート。(世界のトップクラブでは4秒で守備ブロックを構築するようだ)



キーファクター

- ①直接相手ゴール前に持ち込むことは難しいので、一刻も早くプレッシャーが無い、相手の選手が少ないエリアにボールを運ぶ。
- ②ボールを奪った選手に対するプレスがあれば、その選手がボールを蹴りだせない可能性があるため、近くのサポートが必要。
- ③ボールを奪った選手に対するプレスが無ければ、その選手自身が前に運ぶことができるので、離れるサポートを行う。
- ④相手DFラインの裏、サイドのスペースがに対して、前線の選手はタイミング良くボールを受けるために走り出しておく。
- ⑤中盤の選手はセカンドボールを拾えるポジショニング
- ⑥DFラインはボールの状況を観ながらラインコントロール。アップすべいか、否かの判断

・裏にボールを通したものの、相手DFラインの戻りが早く、シュート、シュートチャンスを作れない。

・ボールを奪われてしまった。

・裏へのパスが出せず、近くのパスコースしかないため、スピードアップできない

・カウンター攻撃をやめて、組織的攻撃へ

・Dサード、Mサードプレッシングでボールを奪い返す