

サッカーにおけるゴールキックの戦術モデルの考案 ールール改正前後の主要大会の比較からー

加藤 譲^{*1}・八百則和^{*2}・浅田忠亮^{*2}・掛川 誠^{*3}

Validation of Tactical Model of Goal Kicking in Soccer
ーThe comparison of major tournaments before and after rule revisionー

by

Joe KATO, Norikazu YAO, Tadasuke ASADA and Makoto KAKEGAWA

Abstract

The purpose of this study was to examine the tactical models of goal kicks in the games that took place before and after the rule change was made. The target games were 16 matches of the final tournament of FIFA World Cup 2018 and 15 matches of the final tournament of UEFA 2020. The survey items were the areas where the goal kicks were made, the areas and number of times the goal kicks were received and the results of the goal kicks. I recorded the positions and movements of the players who received the ball inside the penalty area after goal kicks were made. One-third of the area from the teammate's goal was defined as the defending third (:D). The central one-third area was designated as the middle third (:M). The one-third in front of the opponent's goal was designated as the attacking third (:A). In addition, each third was divided in half. The number 1 was assigned to the friendly goal side and the number 2 to the opposing goal side. Cross-sectional analyses were used, and the level of significance was set at 5% or less. The results of this study were as follows: The number of goal kicks was 303 in W-Cup and 220 in EURO. There were 303 footages for W-Cup and 118 for EURO that showed a player made the goal kick and the next player touched the ball. Comparing the W-Cup with EURO for the areas where the players received the goal kicks, the proportion of D2 was significantly lower in the EURO than in the W-Cup and that of D1 was significantly higher in the EURO than in the W-Cup ($\chi^2=16.806$, $df=4$, $p=.002$). Goal kick success rate was 35.7% for A1, 41.1% for M2, 66.7% for M1, 100.0% for D2 and D1 in W-Cup. Goal kick success rate was 33.3% for A1 and M2, 100.0% for M1, D2 and D1 in EURO. The number of goal kicks received in the penalty area was 45 times. Due to the revision of the rule, the options for new tactical models increased, and it was suggested that there were five tactical trends.

* 1 東海大学海洋学部海洋生物学科
センター非常勤（静岡キャンパス）

* 2 東海大学体育学部競技スポーツ学科

* 3 東海大学スポーツプロモーション

I. 緒言

サッカーは、2 チームが対戦し、ボールを保持しているチームは攻撃、ボールを持っていないチームは守備となり、試合が展開されていく。また、その切り替えの時間を合わせて、攻撃から守備、守備から攻撃の2つの局面を加えて、4つの局面が存在すると言われている¹⁾。これらの4つの局面を中心に、試合の分析がなされ、チームのゲームモデル、プレー原則を各コーチが構築し、トレーニングメニューを立案し、コーチングがなされ、試合の準備をする^{2, 3, 4, 5, 6)}。さらに、サッカーは「断続的な判断と意思決定が求められるスポーツ」で、その判断と意思決定を支えるのが戦術であると述べられている³⁾。要するに、チームのゲームモデル、プレー原則に基づき、競技者はチームでプレーを実行する。プレーを実行する前のチームでの意思決定の判断の基になる戦術は無数となる。そのなかで、場面が想定される4局面やリスタートの戦術は事前に準備されることが多い⁷⁾。本研究において、この事前に準備された戦術を戦術モデルとする⁸⁾。

サッカーの試合はインプレーとアウトオブプレーの繰り返しにより構成されている⁹⁾。アウトオブプレーからのプレー再開の方法は、キックオフ、コーナーキック、ゴールキック、フリーキック、スローイン、ペナルティーキック、ドロップボールのいずれかとなる¹⁰⁾。そのなかでも、得点に繋がりやすいコーナーキック、フリーキックの方法に関しては、セットプレーコーチの役割が近年に注目を集めており、その方法も様々考案されている⁷⁾。コーチは、数多くの方法を競技者に伝達し、実戦にてその方法が披露されている⁷⁾。

2019年8月に、国際サッカー評議会(以下、IFAB)によって、第16条のゴールキックに関する規則が改正された。『The ball is in play when it leaves the penalty area.』¹¹⁾から『The ball is in play when it is kicked and clearly moves.』¹²⁾と改正された。これにより、ゴールキックをプレーするチームは、ペナルティーエリアの外に配置し、ボールを受けて、インプレーとしていたが、この改正により、ペナルティーエリア内に味方競技者を配置し、ボールを受けて、インプレーとするこ

とができるようになった。この改正によるゴールキックのプレーの選択肢の幅が広がることが考えられる。それまでは、ゴールエリアの端からペナルティーエリアまでの最短11mのボールの移動にかかる時間が生じ、ペナルティーエリアの外に味方競技者を配置し、ボールを受けると、相手にプレスされてしまう可能性があった。また、マークに付かれてしまうと、パスを受けることも困難であった。しかし、この改正により、相手競技者はインプレーになるまでペナルティーエリアに入ることができないため、ゴールキックでプレーを再開するチームは、容易に味方競技者へパスすることができることとなった。それにより、ボールを相手ゴールに進めるための戦術を立てやすくなったと考えられる。

サッカーに関する研究は、技術、戦術、ゲーム分析、体力、精神面において様々行なわれている^{13, 14, 15, 16, 17)}。しかし、プレー再開の1つであるゴールキックに関する研究は数少ない。そこで本研究は2019/20の規則改正による前後の世界レベル大会でのゴールキックのプレーを調査し、ゴールキックの戦術モデルを考案することにより、日本サッカーの発展およびサッカーのコーチングの一助となることを目的とする。

II. 方法

2018 FIFA World Cupの決勝トーナメントの16試合(以下、W-Cupとする)、2020 UEFA EUROの決勝トーナメント15試合(以下、EUROとする)を対象にした。W-Cupの試合は公共のテレビ放映を、EUROの試合は有料のテレビ放送を録画機器に録画した。その録画した映像を再生し、ゴールキックの開始から終了までの一連の場面を確認できるゴールキックのプレーを抽出し、プレーを記録した。

エリアの分割は、図1に示した。ゴールライン、ペナルティーエリア、ハーフウェイラインを使用した。また、ハーフウェイラインとそれと平行するペナルティーエリアラインの中央の位置に両ラインと平行となるように仮定のラインを設定し、6分割した。次に、タッチラインとそれと平行となるペナルティーエリアのラインを基準に、両サイ

ドのペナルティーエリアを結んだ仮定のラインを設定した．またゴールラインの中央とペナルティーマーク、センターマークを結んだ仮定のラインを設定し、タッチラインと平行に4分割した．これにより、サッカーのピッチを24分割にした．自陣ハーフフィールドのペナルティーエリアをゴールエリアのラインを利用し、6分割した．また、ゴールポストを基準にして、ゴールエリアを3つに分け、ゴールの左ポストから左側のエリアをGKLとし、ゴールの右ポストから右側のエリアをGKRとし、両ポストの内側をGKCとした．6分割したエリアは、全体の攻撃チームのゴールから3分の1のエリアをディフェンディングサード(以下、Dとする)1とし、D2、3分の1の中央のエリアをミドルサード(以下、Mとする)1、M2、相手ゴール前の3分の1をアタッキングサード(以下、Aとする)1、A2とした．

調査項目は、ゴールキックの開始エリア、パスを受けたエリアと回数、その結果とした．エリアは、映像に映っている競技のフィールドの芝模様、ラインを参考にして、特定した．さらに、ゴールキックの開始プレーにおけるペナルティーエリア内へパスされた一連のプレーの配置とその動きを記録した．同時に、D1、D2に配置された相手競技者の配置と人数を記録した．ゴールキックの成功率は、プレーが開始され、次のボールに触れた競技者が味方競技者であった場合を成功とし、相手競技者であった場合を失敗とし、その回数をゴールキック数で除して百分率とした．

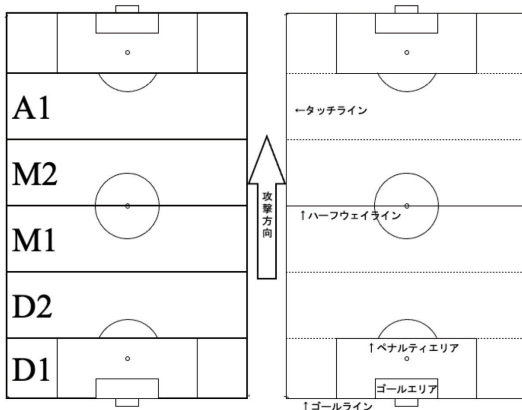


図1. フィールドのエリアの分割

統計処理は、IBM 社製 SPSS ver. 26 を使用し、ゴールキックの開始エリア、競技者、受けたエリアにおいて、W-Cup と Euro にてカイ二乗検定を採用し、危険率を5%以下とした．

III. 結果

ゴールキックの回数は、W-Cup では303回、EURO では220回であった．ゴールキックの開始から次の競技者がボールに触れるまでの映像は、W-Cup では303回、EURO では118回であった．ゴールキックの開始時の様相の映像がなく、開始された後からの映像は60回であった．そのうち、ロングキック後の映像は7回で、ペナルティーエリア内にいる競技者がボールを保持した映像は53回であった．残りの42回は、ゴールキックの映像がなく、リプレイの映像が流されており、ゴールキックの一連のプレイを確認することができなかった．

ゴールキックの開始エリアについて、表1に示した．W-Cup において、GKC からの開始は70回(59.3%)で、GKLからは16回(13.6%)で、GKRからは32回(27.1%)であった．Euro において、GKCからの開始は173回(57.1%)で、GKLからは58回(19.1%)で、GKRからは72回(23.8%)であった．W-Cup と Euro の間に、有意な差は認められなかった($\chi^2=1.966$, $df=2$, $p=.374$)．

表1. ゴールキックの開始エリアの回数

	W-Cup (回)	割合(%)	調整済み残差	Euro (回)	割合(%)	調整済み残差
GK-L	58	19.1	1.4	16	13.6	-1.4
GK-C	173	57.1	-0.4	70	59.3	0.4
GK-R	72	23.8	-0.7	32	27.1	0.7

($\chi^2=1.966$, $df=2$, $p=.374$)

表2. ゴールキックの競技者の回数

	W-Cup (回)	割合(%)	調整済み残差	Euro (回)	割合(%)	調整済み残差
GK	300	99.0	3.3 ***	110	93.2	-3.3 ***
FP	3	1.0	-3.3 ***	8	6.8	3.3 ***

($\chi^2=11.187$, $df=1$, $p=.001$)

ゴールキックの競技者について、表2に示した．ゴールキーパーがプレーした回数(割合)は、W-Cup で300回(99.0%)、Euro で110回(93.2%)であった．フィールド競技者がプレーした回数は、W-Cup で3回(1.0%)、Euro で8回(6.8%)であった．両大会を比較すると、フィールド競技者がプレーした割合でW-CupよりEuroで有意に多くなり、ゴールキーパーがプレーした割合がW-Cupより

表 3. ゴールキックを受けたエリアの回数、割合、成功回数、失敗回数、成功率

(*:p<.05,***:p<.001)

	W-Cup						Euro					
	回数	割合(%)	調整済み残差	成功回数	失敗回数	割合(%)	回数	割合(%)	調整済み残差	成功回数	失敗回数	割合(%)
A1	28	9.2	0.5	10	18	35.7	9	7.6	-0.5	3	6	33.3
M2	146	48.2	0.9	60	86	41.1	51	43.2	-0.9	17	34	33.3
M1	18	5.9	1.4	12	6	66.7	3	2.5	-1.4	3	0	100.0
D2	39	12.9	2.3 *	39	0	100.0	6	5.1	-2.3 *	6	0	100.0
D1	72	23.8	-3.6 ***	72	0	100.0	49	41.5	3.6 ***	49	0	100.0

($\chi^2=16.806, df=4, p=.002$)

り Euro で有意に減った ($\chi^2=11.187, df=1, p=.001$).

ゴールキックを受けたエリアについて、表 3 に示した。W-Cup において、A1 が 28 回 (9.2%)、M2 が 146 回 (48.2%)、M1 が 18 回 (5.9%)、D2 が 39 回 (12.9%)、D1 が 72 回 (23.8%) であった。Euro において、A1 が 9 回 (7.6%)、M2 が 51 回 (43.2%)、M1 が 3 回 (2.5%)、D2 が 6 回 (5.1%)、D1 が 49 回 (41.5%) であった。W-Cup と Euro を比較すると、D2 の割合が W-Cup より Euro で有意に少なくなり、D1 が W-Cup より Euro で有意に多くなった ($\chi^2=16.806, df=4, p=.002$).

ゴールキックの成功率は、表 3 に示した。W-Cup において、A1 が 35.7%、M2 が 41.1%、M1 が 66.7%、D2 と D1 が 100.0% であった。Euro において、A1 と M2 が 33.3%、M1、D2 と D1 が 100.0% であった。

ゴールキックの開始プレーにおけるペナルティーエリア内へパスを受けた回数は 45 回であった。その配置を図示し、それらの特徴をまとめた結果、まず D1、D2 に味方競技者が配置された人数は、2 人、4 人、9 人が 1 回 (2.2%)、5 人が 2 回 (4.4%)、6 人が 17 回 (37.8%)、7 人が 18 回 (40.0%)、8 人が 5 回 (11.1%) であった。次に、ペナルティーエリア内に配置された人数では、2 人が 4 回 (8.9%)、3 人が 37 回 (82.2%)、4 人が 3 回 (6.7%)、5 人が 1 回 (2.2%) であった。延べ人数が 135 人となり、1 回あたり 3.0 人であった。さらに、ペナルティーエリアにサイドのエリアを加えた D1 に配置された人数では、2 人が 3 回 (6.7%)、3 人が 28 回 (62.2%)、4 人が 10 回 (22.2%)、5 人が 4 回 (8.9%) であった。延べ人数が 150 人となり、1 回あたり 3.3 人であった。これにより、ペナルティーエリアのサイドのエリアに配置されることも確認された。最後に、

D2 に配置された人数は、0 人、5 人が 2 回 (4.4%)、1 人、6 人が 1 回 (2.2%)、2 人が 7 回 (15.6%)、3 人、4 人が 16 回 (35.6%) であった。これらの結果から、45 回の攻撃の D1、D2 での配置は、D1 に 3 人、D2 に 4 人（以下、D1 に配置された人数-D2 に配置された人数として、3-4 とする）が 13 回で、攻撃の配置 3-3 が 11 回であった。D1 と D2 での攻撃の配置は 15 通りであった。

ゴールキック開始プレーの配置は、ゴールキーパーと、ゴールエリア短辺の左右両側に味方競技者が 2 人立ち、3 人でゴールキックを開始する配置（図 2）が数多く見受けられ、次にゴールキーパーと味方競技者が 1 人立ち、2 人での開始する配置（図 3）が確認された。

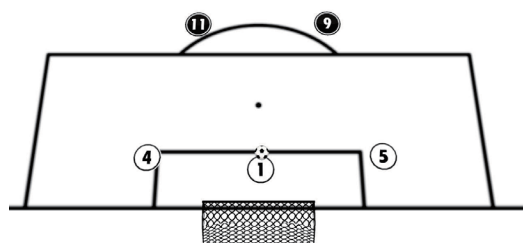


図 2. ゴールキーパーと 2 人での配置

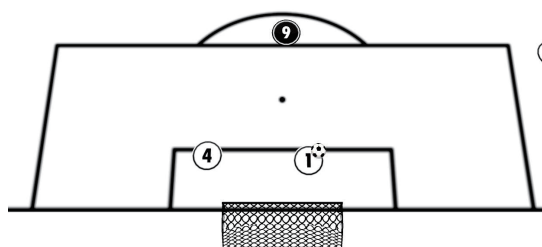


図 3. ゴールキーパーと 1 人での配置

次に、相手競技者の D1, D2 における配置された人数と回数を記録した結果、0 人と 2 人は 1 回 (2.2%), 1 人と 6 人は 2 回 (4.4%), 3 人は 9 回 (20.0%), 4 人と 5 人は 15 回 (33.3%) であった。配置では、D2 に配置された回数は 44 回で、D1, D2 に配置されなかった回数は 1 回であった。また、D2 における 44 回の守備の配置では、ペナルティーエリアの長辺から 1 列から 3 列までの配置が確認された。確認された配置は、1 列は 9 回 (20.5%), 2 列は 33 回 (75.0%), 3 列は 2 回 (4.5%) であった。守備の配置は、16 通りであった。1 列目に 2 人、2 列目に 2 人を配置する配置 (以下、1 列目-2 列目 (-3 列目) の人数として、2-2 とする) が 10 回、守備の配置 3-2 は 8 回であった。

ディフェンディングサードでの攻撃の体型と守備の体型を対峙させた結果、全てにおいて、攻撃の体型が数的優位な状況であった。また、D1 に配置された攻撃の人数と守備の体型の 1 列目に配置された人数を対峙させた結果、攻撃の体型が数的優位であったのは 36 回で、数的同位であったのは、9 回であった (表 4)。数的劣位な状況は見られなかった。

表 4. 攻撃と守備の配置

		攻撃の配置															
		2-0	2-2	2-4	3-2	3-3	3-4	3-5	3-6	4-2	4-3	4-4	5-0	5-1	5-2	5-3	
守 備 の 配 置	0-0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0-3	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1-0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1-2	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1-3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
	1-4	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
	2-0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	2-1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	2-2	0	0	0	1	1	5	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0
	2-1-2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
	2-4	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
	3-1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
	3-2	0	0	0	0	0	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1
	3-3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
	4-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0

背景薄い灰色：数的優位、背景白色：数的同位、背景濃い灰色：数的劣位を示す

IV. 考察

ゴールキックを開始するエリアについて、ゴールエリアをゴールの中央、左側、右側に分割して、記録をし、W-Cup と Euro で比較したが、有意な差

が認められなかった。これは、ゴールキックのルール改正に伴い、ペナルティーエリアの短辺からより遠いエリアである中央のエリアからの開始が多くなると考えられた。ルール改正による変化は認められなかった。

ゴールキックを開始する競技者について、ゴールキーパーとフィールド競技者に分けて、W-Cup と Euro で比較した。その結果、Euro において、W-Cup に比べて、フィールド競技者がゴールキックを開始する回数の割合が有意に多くなったことが明らかとなった。これは、ルール改正前は、ボールがペナルティーエリアの外に出たら、プレーの再開となっていたため、ゴールキックをフィールド競技者が蹴ることは数少なかった。しかし、ルール改正後、ペナルティーエリア内でボールを触ることができるようになったため、フィールド競技者からゴールキックを開始してゴールキーパーにパスをする場面が見受けられるようになった。このことから、ゴールキーパーのボールを足で扱う能力がゴールキック後のプレーに影響が出てくることが予想される。

ゴールキックを受けたエリアのうち、A1, M2, M1 で受けた割合が W-Cup と Euro では有意な増減が認められなかった。これらのことから、ゴールキックの戦術モデルとして、単純にボールを相手ゴール方向へ進めるため、ボールを大きく蹴り、ボールを進める方法は変わりなく、維持されていると言える。しかしながら、A1, M2 で受けた成功率を見ると、W-Cup では 35.7%, 41.1% で、Euro では両方とも 33.3% を示した。両大会とも、D1, D2 で受けた成功率は 100.0% であることから、この戦術モデルは、ボールを保持しながら攻撃する確率が低いことが言える。このことから、ゴールキックのプレーの後、ボールを A1, M2 へ運ぶことができるが、ボールを保持できている可能性は 2 回に 1 回、もしくは 3 回に 1 回となることが示唆された。これは、ボールを相手フィールドへ容易に進めることができる戦術モデルであると考えられる。

ゴールキックを受けたエリアのうち、D1 で受けた回数と割合が W-Cup で 72 回 (23.8%), Euro で 49 回 (41.5%) となり、Euro での割合が有意に増えた。さらに、ペナルティーエリア内でボールを

受けた回数はEuroで45回となり、D1で受けた回数の9割を占めた。これらの背景として、2019年8月にゴールキックに関するルールが改正されたことによって、ゴールキックをペナルティーエリア内で受けられることが要因であると考えられる。改正されたルールでは、ゴールキックの開始時において、相手競技者は、ペナルティーエリアの外側に立っていなければならない。それにより、相手競技者にボールを奪われることなく、ゴールキックを開始して、ボールを受ける事ができるようになった。改正前のルールでは、ゴールエリアの端にボールを置き、そこからペナルティーエリアまで11mの距離を味方競技者は必ず取らなければならなかった。その状況下において、11m離れた味方競技者にボールが渡るまでの時間で相手競技者に寄せることが可能であった。それにより、ボールを受けた味方競技者は、プレーできる時間が短くされ、プレーできるスペースを少なくされる可能性があったと考えられる。これらのことから、ゴールキックの開始プレーの戦術に新たなモデルが創出されていることが考えられる。

次に、ゴールキックの開始プレーの配置を45映像から味方競技者、相手競技者を図示し、その傾向を検証した結果、ゴールキーパーを含み3人でペナルティーエリア内に立ち、ゴールキックを

開始する傾向が示唆された。具体的には、ゴールキーパーを中心に、ゴールエリアの左右の両側に味方競技者を配置していた。ボールはゴールエリアの中央のエリアに置かれ、味方競技者はゴールエリアの短辺付近に立っていたことから、ボールの移動距離が11m以上とまらない距離に配置されていたと推察できる。さらに、配置において、相手競技者はペナルティーエリアの長辺付近に立ち、守備の準備を整えていた。なぜなら、守備者は、ボール保持者と味方ゴールを結んだ仮定のライン上に位置することがマークの原則の1つとされているからである。それらのことから、ボールをゴールエリア付近でゴールキックの開始からボールを受けることによって、ボールを受けるときに、スペースと時間が確保され、相手競技者の動きとボールの動きを観察することが容易にできると考えられる。

このように、ゴールキックに関するルールの改正により、ゴールキックの開始プレーの選択肢に、ペナルティーエリアでボールを受けて攻撃を開始するという選択肢が追加されたことが言える。さらに、ゴールキックの開始プレーにおける戦術に、ペナルティーエリア内でボールを受けて攻撃を開始する新たな戦術モデルを考案し、追加することで、相手より優位に攻撃を開始できる可能性があ



図4. 戦術モデル(a-1)

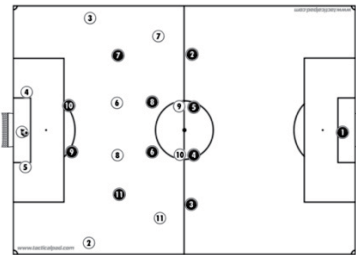


図5. 戦術モデル(a-2)



図6. 戦術モデル(a-3)



図7. 戦術モデル(a-4)

ると考えられる。

ゴールキックは、味方ゴール前でのエリアでのプレーとなるため、プレーの優先順位として、安全にプレーすることが望まれる¹⁸⁾。その方法の1つとして、ゴールキック開始時の人数を優位に保つために、相手チームがペナルティーエリアの長辺付近に何人配置しているかに応じて、ゴールキックの開始の人数の配置を決定して、戦術モデルをEUROでのゴールキックの様相から考案する。まず、相手競技者が1人の場合、ゴールキーパーと味方競技者1人を配置し、2対1を創出させ、数的優位な状況を創る(図4)。これは相手の最前線の競技者が1人の場合となる。次に、相手競技者が2人の場合、ゴールキーパーと味方競技者2人を配置し、3対2を創る。これは相手のフォーメーションが2人のフォアード(以下、FW)である場合がそれに当たる(図5)。相手競技者が3人の場合、タッチラインとペナルティーエリアの間のスペースに下がり、4対3もしくは5対4を形成させる(図6, 図7)。これらは、常に相手の競技者の人数より多くの競技者の人数を配置することにより、数的優位を保ち、ゴールキックを開始するモデルとなる(図4~7)。

サッカーは相手チームや状況に応じて、プレイを選択することが求められるスポーツである。よって、数的優位を創り出す準備を施しても、相手

が数的劣位にならないように、人数を合わせてくる場合がある。要するに、ゴールキック開始時に、ゴールキーパーを含め4人、5人で配置を決めた場合に、相手も4人、5人を配置することがある。その場合、ペナルティーエリア付近まで、4対4、5対5となる。この場合、ゴールキックをペナルティーエリア内の味方競技者にパスして始めると、相手競技者にボール保持者、サポートの競技者にマークが付けられ、ボールを失う可能性が高くなる。よって、この場合は、ミドルサードにおいて、攻撃競技者が6人、守備競技者が5人となり、数的優位が成り立っているため、ペナルティーエリア内の味方競技者へパスするのではなく、ミドルサードで相手競技者から離れた味方競技者へパスすることが安全にボールを前に進めるモデルとなる(図8)。3つ目に、ゴールキック開始時に、攻撃側が数的優位を保ち、サイドの味方競技者がペナルティーエリアの外側まで下がる場面である。その動きに対して、相手のサイドがマークに付き、前方に一部のエリアで数的優位が創出され、そのエリアにいる味方競技者にミドルパスを送るモデルである(図9)。4つ目は、ゴールキック開始時に、キッカーとなるゴールキーパーを除き、相手競技者がマークについてきた場合で選択されたプレイである。相手の競技者の距離を広くするため、攻撃側の競技者は、ペナルティーエリア付近まで、



図8. 戦術モデル(b)

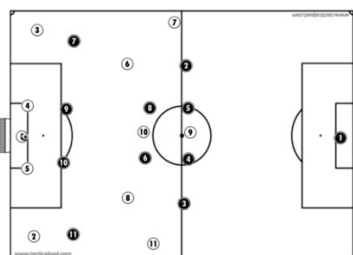


図9. 戦術モデル(c)



図10. 戦術モデル(d)



図11. 戦術モデル(e)

およびハーフウェイライン付近に配置される。ペナルティーエリア付近までの競技者は、安全にボールを展開できるように準備する。ハーフウェイライン付近の競技者は、相手の競技者をできるだけ離れるように配置する。このような配置を取り、ゴールキックを開始する。配置をそのままにして、ロングキックを使用し、ハーフウェイライン付近に配置している攻撃側の競技者を狙い、配球するモデルである（図 10）。このモデルは、相手競技者の配置を広くし、スペースを創り出すことにより、ロングパスのゴールキックの成功の可能性を高くするねらいがあると考えられる。5つ目は、ルール改正前にも使用されていたパスの成功率は低いものの、相手フィールドへ容易に進めることができるゴールキーパーのロングキックの到達エリアに競技者を集結させてボールをフィードする戦術モデルである（図 11）。

本研究において、ゴールキックの開始時の戦術モデルを EURO の様相から考案したが、サッカーにおけるゲームモデルは、コーチ、チーム、国、競技者に応じて変化すると言われている^{2,3,4,5,6}。またゲームモデルは、プレー原則によって、チームとしてのプレーを発揮しやすくなる。よって、ここで考案した戦術モデルは、プレー原則、ゲームモデルを元にプレーされた試合の様相をまとめたものとなる。これらの戦術モデルの有効性については、各チームのゲームモデルを基に各コーチによって判断されるものであり、本研究では戦術モデルを考案するまでに留める。

V. 結論

本研究において、2019/20 の規則改正による前後の世界レベル大会でのゴールキックのプレーを調査し、ゴールキックの戦術モデルを考案した結果、ペナルティーエリア内でゴール方向を向き、スペースと時間があるなかでボールを受けられるモデルが新たに確認された。ルール改正により、新たな戦術モデルの選択肢が増えた。そして、以下の 5 つの戦術モデルの傾向が示唆された。

- 1) ゴールキック開始時に、数的優位を創り、ペナルティーエリア内の味方競技者にパスする。
- 2) 数的同数では、前方に数的優位ができてい

ため、前方にパスする。

- 3) 数的優位を創るが、前方に一部のエリアで数的優位ができているため、前方にパスする。
- 4) その配置のまま、前方にフィードする。
- 5) 配置を前方に変更し、前方へフィードする。

文献

- 1) 公益財団法人日本サッカー協会(2020)JFA サッカー指導教本 2020,公益財団法人日本サッカー協会,p. 27.
- 2) 濱吉正則(2021)サッカープレーモデルの教科書〜個を育て、チームを強くするフレームワークの作り方,カンゼン,p. 8-51.
- 3) 林舞輝(2020)「サッカー」とは何か,ソル・メディア,p. 16-41.
- 4) Peter Prickett(2021)Football's principles of play,p97-105.
- 5) Alberto Mendez-Villanueva(2012) Tactical Periodization: Mourinho's Best-kept secret?, Soccer Journal,p. 28-34.
- 6) フットボールパラダイム(2018)プレーモデルのためのプレー原則,フットボールパラダイム,p. 1-21.
- 7) 反町康治(2022)「サッカーを語ろう」第 17 回〜セットプレーコーチとフィジオセラピスト,公益財団法人日本サッカー協会,
https://www.jfa.jp/about_jfa/sorimachi_column/news/00028963/(2022 年 1 月 26 日閲覧)。
- 8) 松本 直也(2015)人間文化研究,桃山学院大学人間文化学会編,(2),167-191.
- 9) 八反地勇(2021),サッカーの試合における時間の計算を再考する,FootballLAB,
<https://www.football-lab.jp/column/entry/825/>(2022 年 12 月 2 日閲覧)
- 10) 公益財団法人日本サッカー協会(2022)サッカー競技規則,公益財団法人日本サッカー協会,p. 81-82,p. 113-132.
- 11) IFAB(2018)Laws-of-the-game2018/19, International Football Association Board,
<https://www.theifab.com/downloads/laws-of-the-game-2018-19>(2022 年 12 月 2 日閲覧)。
- 12) IFAB(2019)Laws-of-the-game2019/20, International

na Football Association Board,
<https://downloads.theifab.com/downloads/laws-of-the-game-2019-20> (2022 年 12 月 2 日閲覧).

- 13) 富岡義志雄(2016)サッカー 勝利のための戦術とチーム編成～東京経済大学サッカー 2015 年～2017 年の実践, 東京経済大学人文自然科学論集, 第 149 号, p. 47-67.
- 14) 房野真也・塩川満久・沖原 謙・磨井祥夫・奥田知靖・丸山啓史・黒川隆志(2013)サッカーにおけるグラウンダーボールのキック動作解析, コーチング学研究, 第 26 巻 2 号, p. 167-176.
- 15) 小西徹・前田正登(2015)サッカーの直接フリーキックにおける標的に向かって軌道を蹴り分ける技術に関する研究, コーチング学研究, 第 29 巻 1 号, p. 87-99.
- 16) 大島琢・李ウヨン・飯田義明(2020)プロサッカーチーム(J1)におけるコーナーキックの守備戦術の構築に関する研究:分析シートを活用したコーチング実践を通して, 専修大学スポーツ研究所紀要, 第 33 号, p. 1-16.
- 17) 鈴木元樹(2021)サッカー映像における戦術解析を実現するための深層学習に関する研究, 北海道大学大学院博士論文, 甲第 14577 号.
- 18) 公益財団法人日本サッカー協会(2020)JFA サッカー指導教本 2020, 公益財団法人日本サッカー協会, p. 33.