

JUEGO COLECTIVO

集団プレー戦術

SÚPER CRACK

深くサッカーを学びたいあなたへ

SÚPER CRACK
深くサッカーを学びたいあなたへ

個人留学移籍サポート

スペインサッカー界でのネットワーク業界ナンバーワン！

日本人サッカー選手のスペイン挑戦を応援します。
選手の希望に合わせてオーダーメイドでプランを決定します。

【実績】

- ・リーガ・エスパニョーラ女子プロ選手の国際移籍サポート【7名】
- ・U-18スペインユース1部クラブへのトレーニング参加
- ・U-18スペイン2部リーグへのフットサル留学（短期）
- ・U-12バルセロナ1部クラブへのトレーニング参加（長期）等

詳しくはこちら

👉 <https://super-crack.com/particular>

SÚPER CRACK

深くサッカーを学びたいあなたへ



IBERDROLA

PRIMERA DIVISIÓN FEMENINA



スペイン遠征コーディネート

スーパークラックはチームのスペイン遠征のお手伝いをします。
20年以上前からスペイン遠征をサポートしてきた長年の実績と経験
現地のネットワークを生かして、最高のプランをお届けします。

【実績】

鹿島アントラーズ、セレッソ大阪、トラウムつくば、トラウム旭川、
SCH、ガンバ大阪、ジェフユナイテッド千葉、横浜・F・マリノス、
U-19日本代表、川崎フロンターレ、浦和レッズ、日本大学選抜、
横浜マリノス、河口湖スポーツクラブ、湘南ベルマーレ平塚、
東京都中学校選抜、東急レイエス、等

詳しくはこちら

👉 https://super-crack.com/team_abroad

SÚPER CRACK
深くサッカーを学びたいあなたへ

コーチ研修・視察

スペインで本場のサッカーを学びたい指導者の方々の研修や、
クラブ・団体のスペインサッカークラブへの視察をサポートします。
現地スペインのサッカー現場で活躍する指導者がプラン相談しますの
で、付け焼き刃ではなく、本物の学びを提供させていただきます。

【実績】

サッカータウンクラブ指導者研修・視察
Kリーグ指導者研修ツアー
Jリーグ関係者スタジアム視察ツアー
Jリーグ関係者クラブ運営視察・訪問アテンド
サッカーS級ライセンスの海外研修サポート、等

詳しくはこちら

👉 https://super-crack.com/visita_tecnica

SÚPER CRACK
深くサッカーを学びたいあなたへ



JUEGO COLECTIVO

集団プレー戦術

SÚPER CRACK

深くサッカーを学びたいあなたへ

SÚPER CRACK
深くサッカーを学びたいあなたへ

もくじ

1. 集団プレー戦術の概念と説明
2. 集団プレー原理の基本概念と分類
3. 集団プレーシチュエーション分類と分析
4. プレーモデルの概念と形成からメソッド論まで
5. 組織攻撃におけるプレー原理
6. オフェンストランジションにおけるプレー原理
7. 組織守備モメントにおけるプレー原理
8. ディフェンストランジションにおけるプレー原理

1. 集団プレー戦術の概念と説明

集団プレー戦術とは？

チームプレー（プレーシステム)/プレースタイル/チームのディフェンスブロックなど）これらの形成において、相手・味方・ボールとの関係の中で行っているボールを持っている、また持っていないプレーヤーの動き、ポジショニング、アクションの集合体を表す。

集団プレーにおけるコンセプトと原理

集団プレー原理への導入

ボールを持っている/持っていないに関わらず、全プレイヤーが行う様々なプレー状況の中で引き起こる集団プレー構成要素に関する動き・ポジショニング・アクションである。

集団プレーシチュエーションの タイプ・性格・定義

- 集団プレーシチュエーションとは、限定されたプレー状況と、そのキーファクターの直接的関係性を基にした一つのプレー場面である。
- プレーヤーは、プレー状況を正確に解決するために、適切なアクション（キーファクター）を実行する必要がある。
- プレーヤーによって実行されるアクションは、多くのプレー状況を解決するアクションであるため、キーファクターは常に状況に応じて個別に存在する。
- プレーヤーは、そのアクションを、集団プレーシチュエーションによって使い分けることを学ぶ必要がある。

集団プレー戦術

一つのプレー原理を明確に優先しながら、集団プレーシチュエーション、プレーモウメント、プレーシーンを設定しなければならない。

個人戦術

プレーシチュエーションにおける様々な可能性や限界が、一人のプレーヤーによって実行することができる技術的・戦術的アクションに影響を及ぼすことを考慮しなければならない。

ゲームで実際に起こるであろう現象に応じて決定づけられるプレーシチュエーションの中の、1つのプレー原理にフォーカスしながら、『チームコーディネート（1 1 vs 1 1）』、『プレーヤーコーディネート（スモールパーツセッション・ビッグパーツセッション）』に分類してトレーニングする。

2. 集団プレー原理の 基本概念と分類

プレーシーン

オフenseシーン

ディフェンスシーン

プレーモメント

	組織攻撃	オフense トランジション（守ー攻）	組織守備	ディフェンス トランジション（守ー攻）
一般型目的	組織を整え攻撃する。 ボールを保持しながら、敵の守備組織を突破して、ゴールを奪うことを目的とする。	ボールを奪った瞬間に、ボールを安全なところへ預け、組織攻撃を開始する。 もしくは、相手の組織守備が整う前に、カウンターアタックを仕掛ける。	組織を整え、守備をする。相手を、限定、誘導、プレッシングし、ミスを生じさせる。相手がフィニッシュに迫る前に、ボールを奪い返すことを目的とする。	相手の攻撃組織が整う前にプレッシャーをかけ、ボールを奪い返す。 もしくは、守備を組織するために、レプリエゲ/後退（自分のポジションへ戻り、守備組織をチームで作る）を行う。 相手にカウンターアタックをさせないことを目的とする。
特化型目的	集団プレーシチュエーション			

プレーシチュエーションのゾーン分割

サリーダデバロン
フィニッシュディフェンス

プログレシオン
プログレシオンディフェンス

フィニッシュ
サリーダデバロンディフェンス

ダイレクトディフェンス

ダイレクト

攻撃方向

プレーシーン・プレーモメント・ 集団プレーシチュエーション

- サッカーには、広く知られた 2 つのプレーシーンが存在する。ボールを保持しているチームが、『オフェンスシーン』に入る。そして、ボールを保持していないチームが、『ディフェンスシーン』に入る。しかしながら、ゲーム中に起こるプレーを分析するには、あまりにも簡潔すぎる区切りである。その結果、多くのサッカー分析研究者が、プレーモメントによって、サッカーを分割すること提案した。
- オフェンスシーンは、組織攻撃とオフェンストランジションに分けられる。
- ディフェンスシーンは、組織守備とディフェンストランジションに分けられる。
- しかし、ゲーム中のプレーモメントについては、チームに独自のアイデンティティーを与える集団アクションの様々なパターンを通して、特定の方法を用いて、オーガナイズすることが求められる。それが、プレーシチュエーションである。

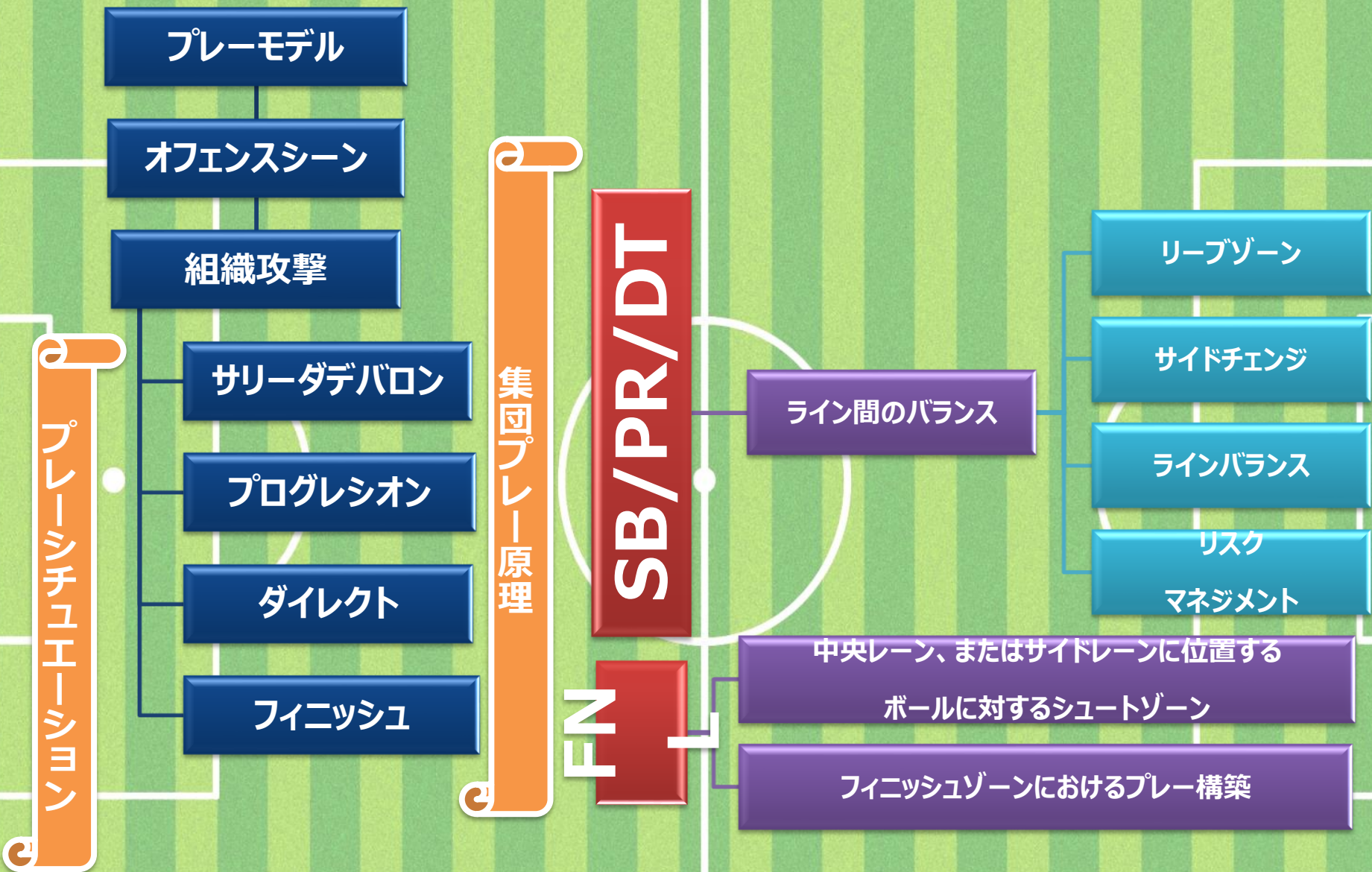
プレーシーン・プレーモメント・ 集団プレーシチュエーション

- 組織攻撃のプレーモメントでは、シュートまで辿り着くことを最終目的とし、各プレーシチュエーションでボールのポゼッションを確実にすることを目標とする。このプレーモメントでは、サリーダデバロン・プログレシオン・ダイレクト（ロングボール）・フィニッシュのプレーシチュエーションが存在する。
- オフェンストランジションのプレーモメントは、チームがボールを奪った瞬間に始まる。相手の守備不組織を利用し、様々な攻撃状況における自チームにおける最適な状況を作り出すための2つの集団プレー原理を持つ。
- 組織攻撃を開始するために、ボールポゼッションを確実にし、チームを攻撃に移る時間を作る。もしくは、カウンターアタックを行う。

プレーシーン・プレーモメント・ 集団プレーシチュエーション

- 組織守備のプレーモメントには、相手チームがシュートに辿り着かないことを最終目的とする。相手のミスを誘発させたり、プレー前進を妨げたりするための、『限定』『誘導』『プレッシング』といった目標が存在する。
- ボールの位置によって、サリダデバロンディフェンス・プログレシオンディフェンス・ダイレクトディフェンス・フィニッシュディフェンスの各プレーシチュエーションを通して、オーガナイズすることができる。
- ディフェンストランジションは、自チームがボールを失った瞬間開始する。相手の攻撃の不組織を利用し、様々な守備状況における自チームにおける最適な状況を作り出すために、プレッシング・レプリエゲ・プレッシングレプリエゲの3つの集団プレー原理をオーガナイズできる。
- 最後に、組織攻撃と組織守備の特例として、ボールがプレー中不在のセットプレーとディフェンスセットプレーが存在する。

3. 集団プレイシチュエーション 分類と分析





各プレーシチュエーションにおけるプレーメント別集団プレー原理

集団プレー原理

- 1つの集団プレー原理とは、定められたプレーシチュエーションと、その状況を解決する助けとなるキーファクターとの直接的関係性に基づいたプレー要素である。様々なプレー状況を解決するためにプレーヤーとチームを方向付けるキーファクター・規律・共通理解の集合体のコラボレーションを目的とする。
- 継続的に選択される決断は、プレーメント・プレーシチュエーション別に行われるプレー原理とその中に存在する様々な細かなファクターが優先される。
- プレーのグローバル化からプレー特別化の部分まで、階層的オーガナイズすることでチームを導き・方向付けることを目的とする。
- 他の重要な役割は、チームにプレーの特化性を与える監督による予見的共通イメージの獲得を目指す上での、プレー原理、またはそれらのキーファクター同士の接続とつながりである。

4.プレーモデルの概念と形成から メソッド論まで

プレーモデルの形成

(例) 組織攻撃：組織的攻撃時のチームの基本的構造の形成
＝プレーの優先順位を導く（プレーモデル）
＝各プレーヤーが、それぞれのプレーシチュエーションの解決の助けとなる
キーファクターを活用する、適切な瞬間を判断しなければならない。

サリーダデバロンのプレーシチュエーションで
トレーニングするプレー原理原則

プログレシオン of プレーシチュエーションで
トレーニングするプレー原理原則

ダイレクトのプレーシチュエーションで
トレーニングするプレー原理原則

フィニッシュのプレーシチュエーションで
トレーニングするプレー原理原則

プロセスガイドとしての プレーモデル

私たちがプレーモデルについて議論する時、チームに対してゲーム中に引き起こされる様々な要素・問題と、個人がチームに行う解決活動の間に生まれる相互関係を言及している。

しかしながら、プレーモデルの形成は、各プレイヤーの性質や能力によって、かなり条件付けられたものである。これら全ては、その形成の上で幾つかの条件を限定したり、可能性を広げたりする相違性や独自性を表すものである。

クラブの思想・戦う公式戦による特徴・監督のアイディアやサッカー文化も、他のプレーモデルを条件付けるファクターである。

プレーモデルの形成において、各プレーメントでチームを導く幾つかの行動規律、または型（モデル）の組織と定義付けが重要である。

それらの相互接続、一貫性、また浸透率が、チームの特別化構造組織を獲得する上でのカギとなる。

プレーモデルは生み出すものではなく、
生まれてくるもの

プレーモデルの形成



ジョゼ・モウリーニョ



チームにおいて最も重要なことは、チームを組織作る原理原則の集合体であるプレーモデルを持つことである。結果、私の目的はトレーニングの初日からそのプレーモデルへの導きとなる。

技術・フィジカル・メンタルは我々のプレーモデルの特化性、またトレーニングセッションの構造形態の結果として、後に現れるものである。

監督のミッションは、ゲーム中に引き起こる必要性を網羅したトレーニングモデル、ゲームの流れの中で発揮される最高のパフォーマンスを引き出すトレーニングセッションを、フィジカル・メンタルの条件的側面だけでなく、知的側面にフォーカスしながら発展していくことにある。

ダビッド・エルナンデス



SÚPER CRACK
深くサッカーを学びたいあなたへ

プレーモデルからの トレーニングセッションの組み立て

プレーモデル

プレーシーン

プレーモメント

プレーシチュエーション

プレー原理

トレーニングしたい具体的プレー状況

キーファクター

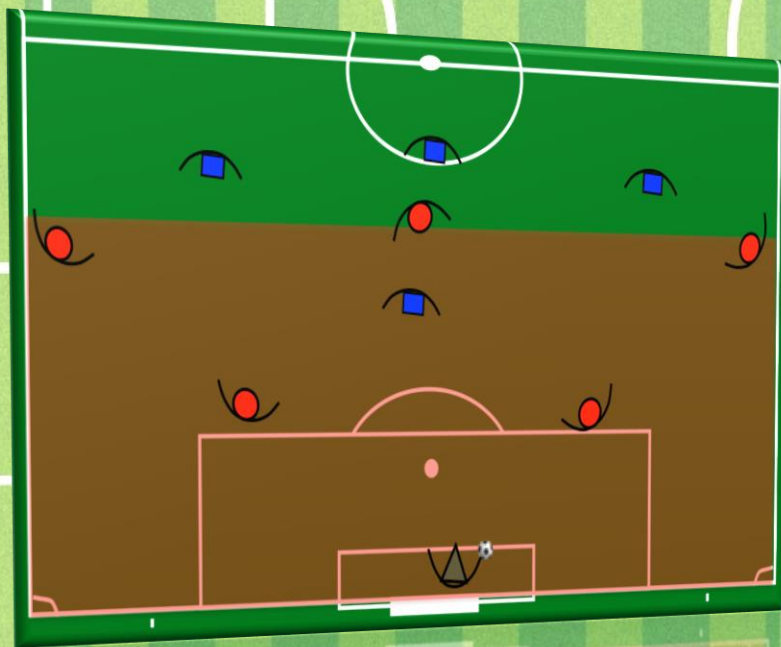
トレーニング形態

ルール設定

トレーニングセッション

プレー状況

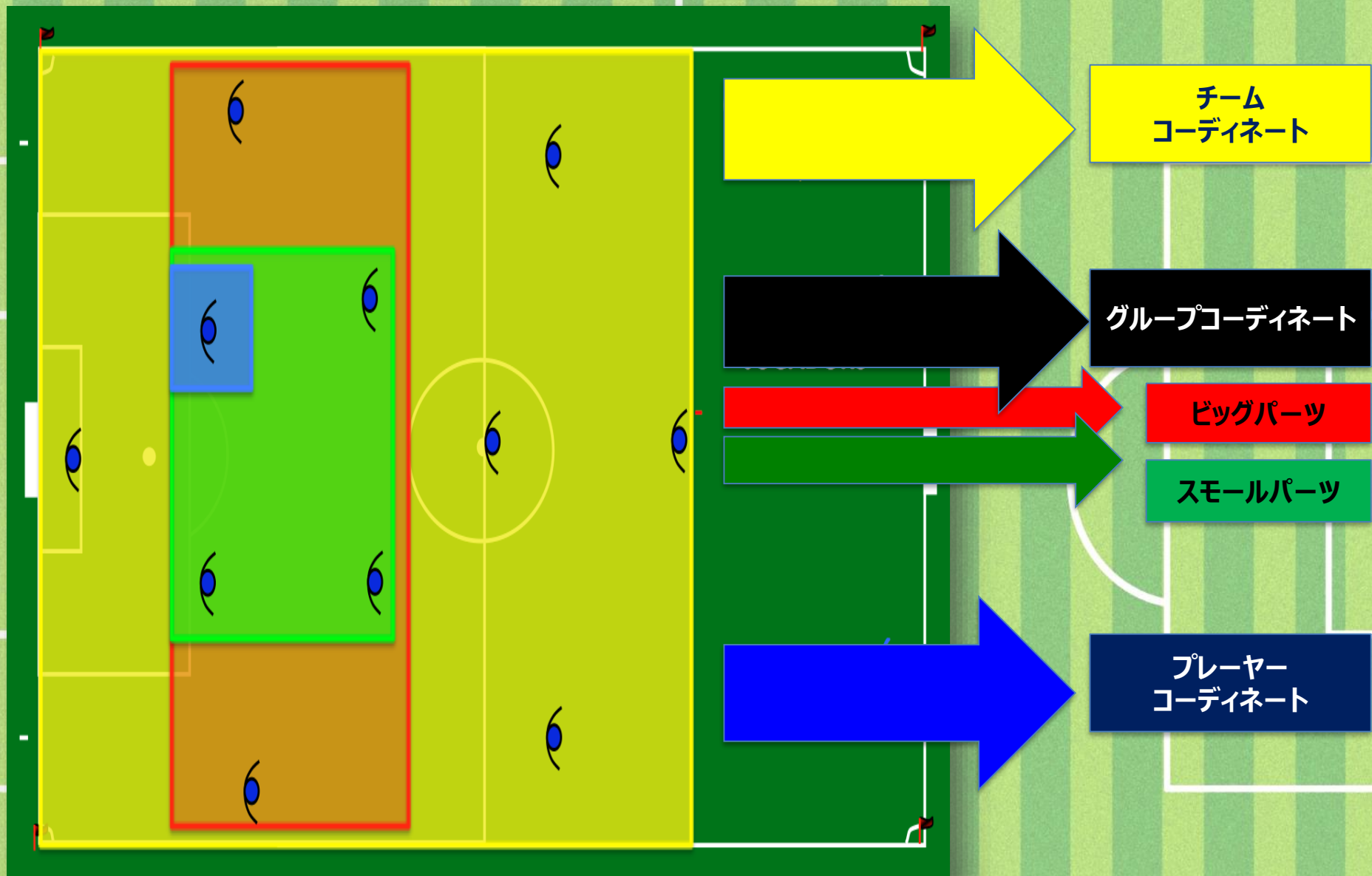
プレー状況とは、
プレー中の限定的瞬間とスペースを、
集団プレーシチュエーションによって
明確化したものである。



- ボールのある位置
(フィニッシュ・プログレッション・サリダデバロン)
- ボールのあるレーン
(右、左：サイドレーン・中央レーン)
- プレーに関わるプレイヤーの人数 (OF/DF)
- ボールがゾーンに入った時の、
アクションのタイプと回数
- プレーヤーの方向性

トレーニングにおける分割メソッド

- プレーヤーに自らのプレーモデルを伝達する時、全体構造、または部分構造の概念を用いてプレー状況を簡潔にすることができる。
- プレー状況における全体構造とは、実際のゲームと同じ状況で全プレーヤーがトレーニングに参加する状況である。チームコーディネートを目指す。
- プレー状況における部分構造とは、チームの一部分を切り取った状況である。また、部分構造はビックパーツとスモールパーツにさらに区別される。
- スモールパーツとは、ボールに直接的に関わる1レーン、1ライン、または少人数のプレーヤーの（5人以下）場面を切り取った状況を指す。特に、技術的・戦術的側面やアクションなどといった、プレーヤーコーディネートにフォーカスする。
- ビックパーツとは、5人以上のプレーヤー、2つのライン、2つのレーンの場面を切り取った状況を指す。集団プレー戦術などのプレーヤーのグループコーディネートに重点を置く。



SÚPER CRACK

5.組織攻撃におけるプレー原理

ライン間のバランス 集団プレー原理

- サリダデバロン・プログレシオン・ダイレクトの集団プレーシチュエーションにおいては、プレーシステムによって形成される異なるライン間の良いバランスを保つことが重要である。それにより、多くのプレー状況で、スペース・時間・プレー前進においてより良い条件を生み出し、相手の守備タスクを難しくさせることを可能とする。
- ライン間のバランスの集団プレー原理は、それらの持つキーファクターによってフィニッシュの集団プレーシチュエーションに入る事前状況にアドバンテージを与える。
- 一度チームの攻撃組織がオーガナイズされたら、ライン間のバランスの集団プレー原理を中心としながら、それを支える4つの集団プレー原理が生まれる。ディレクションチェンジ・リーブゾーン・ラインバランス・リスクマネジメントの4つである。

プレーモデル

オフェンスシーン

組織攻撃

サリーダデバロン

プログレシオン

ダイレクト

プレーションチュエーション

集団プレー原理

SB/PR/DT

ライン間のバランス

リープゾーン

サイドチェンジ

ラインバランス

リスク

マネジメント

SÚPERCRACK

ライン間のバランスの集団プレー原理の キーファクター

前方/後方ラインのプレーヤーとの関係性から
導かれる 1 つのラインのプレーヤーの
ポジショニング・動き・技術/戦術アクション実行を
ライン間のバランスと定義する。

キーファクター

ボールゾーンにいるプレーヤーは、
ラインを超えるポジショニングをする。

ボールの前進/後退の間にも、縦距離
と横距離を保つ。

2 つの前方/後方ラインのプレーヤー
に対しては、直線的ラインを作る。

前方/後方ラインのプレーヤーを結ぶ
ダイアゴナルラインを作る。

ボール保持者に対し、パスコースを与えつつ、ライン間の一定距離を保つポ
ジションを取る。



ライン間のバランス

前/後ろのラインの
関係をつなぐ
ダイアゴナルポジション

前/後ろ2ラインを
超えたプレイヤーは
直線ポジション

常にプレー前進を目指す

パスコースを与える

SÚPER CRACK

リーブゾーン 集団プレー原理

オフェンスシーン、組織攻撃、プレーシチュエーション（サリーダデバロン・プログレシオン・ダイレクト）において見られるプレー原理である。名前の通り、『自分のプレーゾーンから出る』ことを指す。

フットボールに欠かすことのできないプレー原理の1つである。

この集団プレー原理は、ライン間のバランスのプレー原理の付属的原理である。

チームに良いライン間のバランスを与えるポジショニングをすることなしに、リーブゾーンすることは意味をなさない。



プレーモデル

オフェンスシーン

組織攻撃

サリーダデバロン

プログレシオン

ダイレクト

プレーションチュエーション

集団プレー原理

SB/PR/DT

ライン間のバランス

リープゾーン

サイドチェンジ

ラインバランス

リスク
マネジメント

SÚPERCRACK

リーブゾーンの集団プレー原理の キーファクター

3つのプレーシチュエーションの中で、
ライン間のバランスのプレー原理によって
与えられた安定したゾーンバランスから出るために
するプレイヤーの動きをリーブゾーンのプレー原理と定義する。

キーファクター (リーブゾーンを行う必要性)

数的優位を生み出す
(2 vs 1)

プレーのラインのバランスを
整える

ボールを持って前進する

セカンドボールや50%ボールを
取りに出る

ボールゾーンでスペースを生み出す、または埋める

リーブゾーン

ボールゾーンで
スペースを生み出
す
または埋める

Carril lateral
esquerre

Carril lateral
central

Carril lateral
dret

SÚPERCRACK

リーブゾーン

プレーの
ラインバランス
を整える

Carril lateral
esquerre

Carril lateral
central

Carril lateral
dret

リーブゾーン

数的優位を
作り出す

Carril lateral
esquerre

Carril lateral
central

Carril lateral
dret

リーブゾーン

セカンドボール50%
ボールを
取りに出る

Carril lateral
esquerre

Carril lateral
central

Carril lateral
dret

サイドチェンジ 集団プレー原理

オフェンスシーン、組織攻撃、プレーシチュエーション（サリーダデバロン・プログレシオン・ダイレクト）において見られるプレー原理である。

名の通り、『攻撃の方向を変える』プレー原理を指す。

サイドチェンジがその大きな代表例である。

この集団プレー原理は、ライン間のバランスのプレー原理の付属的原理である。

まず、チームに良いライン間のバランスを与えるポジショニングをしなければ、攻撃方向を変えることの有効性はない。



プレーモデル

オフェンスシーン

組織攻撃

サリーダデバロン

プログレシオン

ダイレクト

プレーションチュエーション

集団プレー原理

SB/PR/DT

ライン間のバランス

リープゾーン

サイドチェンジ

ラインバランス

リスク
マネジメント

SÚPERCRACK

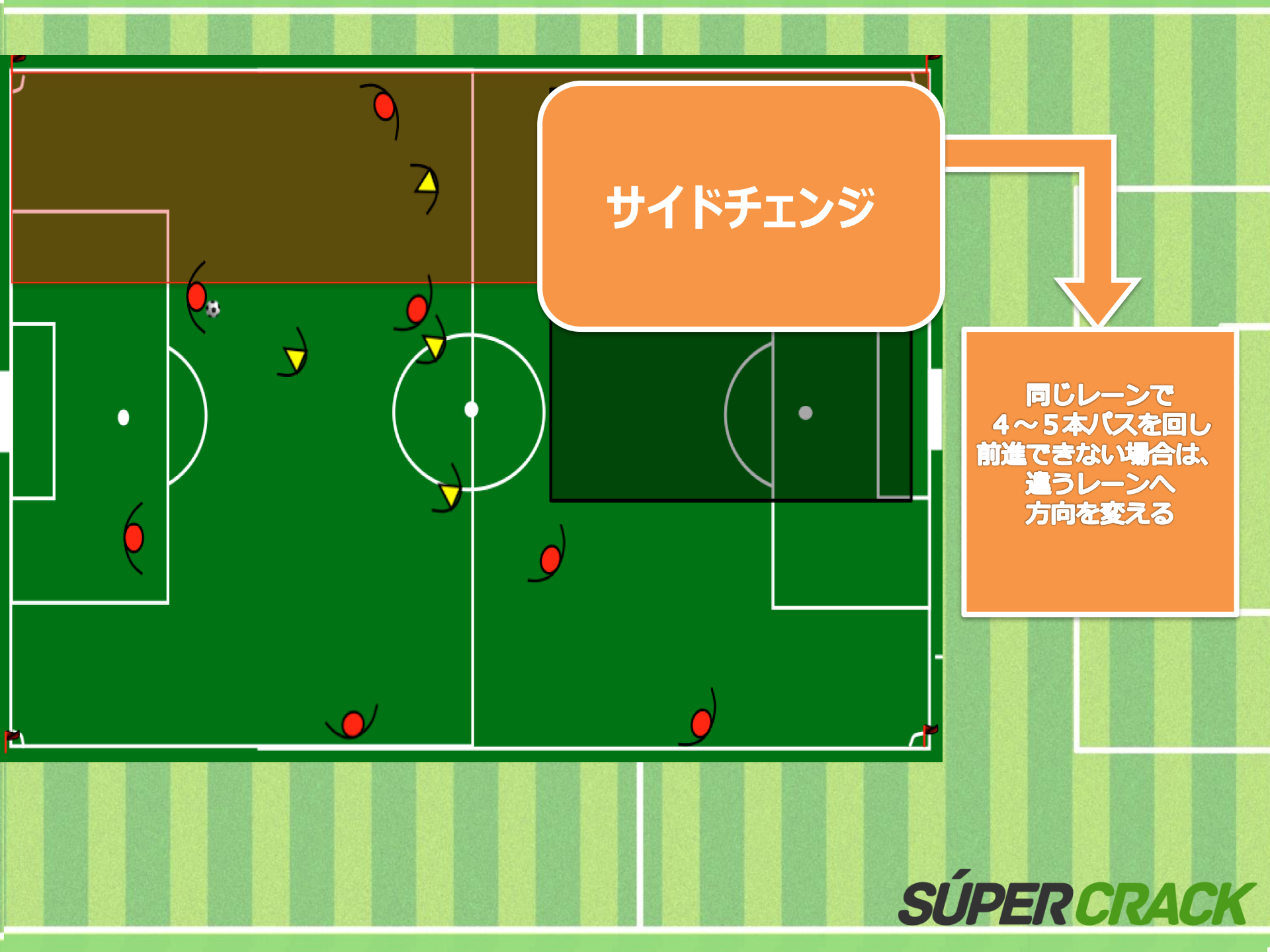
ディレクションチェンジの集団プレー 原理のキーファクター

ディレクションチェンジは、
チームがより良いスペースと時間の
有効活用しながらのプレーの前進を目指し、
攻撃方向を修正するアクションであると定義する。

キーファクター

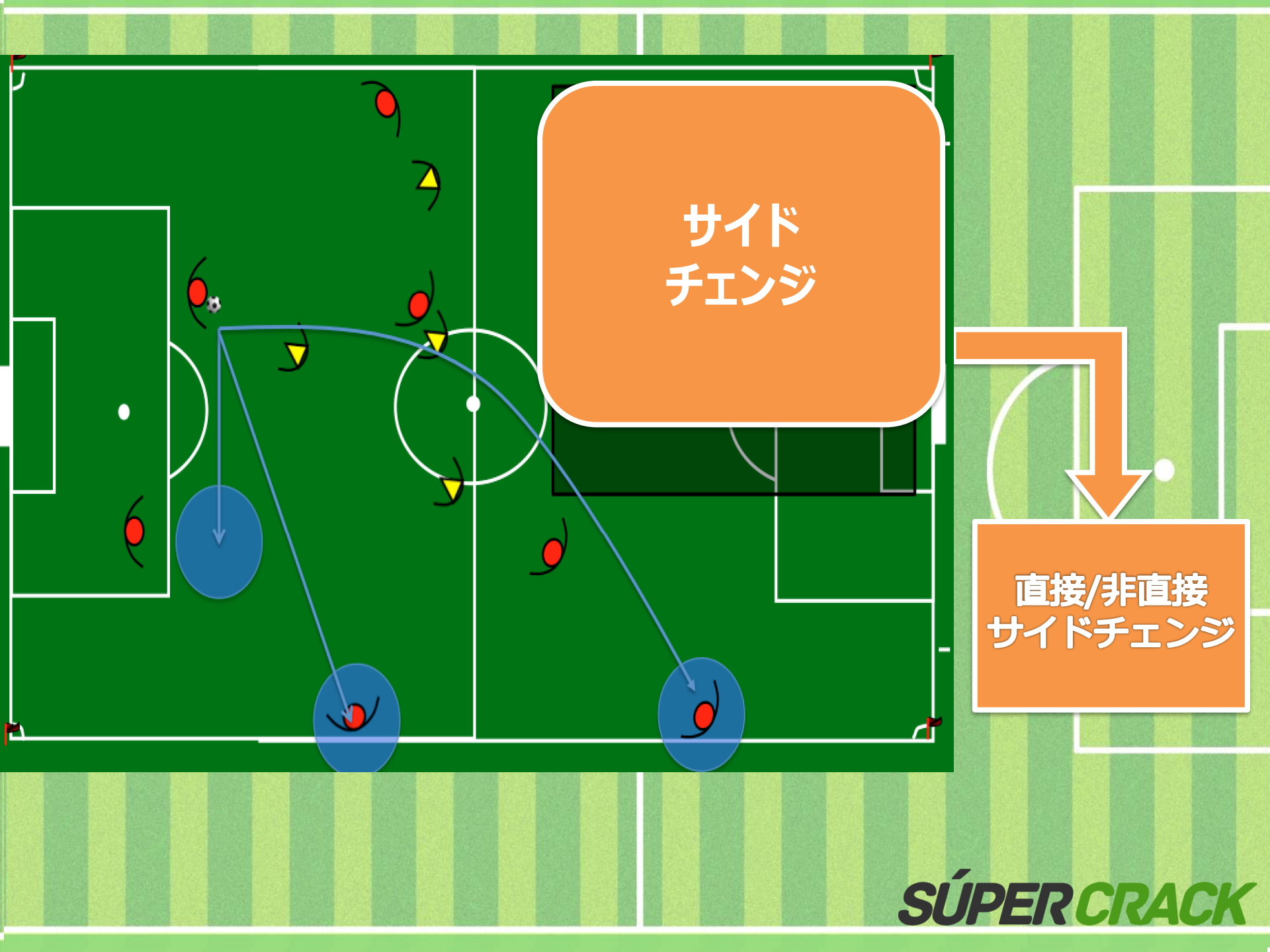
ボールのあるレーン/ゾーンから、
ボールのなかったレーン/ゾーン
へ移動するために、
直接的ディレクションチェンジ
と間接的ディレクションチェンジ
を実行する。

同じレーンで4～5本パスを回し
前進できない場合は、
違うレーンへ方向を変える。

A diagram of a soccer field with green grass and brown end zones. Red circles with curved arrows represent players, and yellow triangles with straight arrows represent the ball's movement. The ball is in the center circle, moving towards the left goal. An orange box labeled 'サイドチェンジ' (Side Change) is positioned in the top right. An orange arrow points from this box to another orange box on the right side of the field. The second box contains text about lane changes.

サイドチェンジ

同じレーンで
4～5本パスを回し
前進できない場合は、
違うレーンへ
方向を変える

A diagram of a soccer field illustrating a side change (sideline change) play. The field is green with white lines. Red circles with black outlines represent players, and yellow triangles represent the ball. A large orange rounded rectangle in the center contains the text "サイドチェンジ". To the right, a large orange arrow points down to a smaller orange rectangle containing the text "直接/非直接サイドチェンジ". The diagram shows a ball being passed from a player on the left to a player on the right, with a curved arrow indicating the path of the ball. The background of the entire image has vertical green and yellow stripes.

サイド
チェンジ

直接/非直接
サイドチェンジ

ラインバランス 集団プレー原理

オフェンスシーン、組織攻撃、プレーシチュエーション（サリーダデバロン・プログレシオン・ダイレク）において見られるプレー原理である。

『1つのラインのバランス』を考えるプレー原理を指す。

ディフェンスライン・中盤ライン・FWラインの3ラインが一般的。

サイドチェンジがその大きな代表例である。

この集団プレー原理は、ライン間のバランスのプレー原理の付属的原理である。

まず、チームに良いライン間のバランスを与えるポジショニングをしなければ、ラインは存在しない。



プレーモデル

オフェンスシーン

組織攻撃

サリーダデバロン

プログレシオン

ダイレクト

プレーションチュエーション

集団プレー原理

SB/PR/DT

ライン間のバランス

リープゾーン

サイドチェンジ

ラインバランス

リスク

マネジメント

SÚPERCRACK

ラインバランスの集団プレー 原理のキーファクター

1つのライン上で関わるプレーヤーの、
ラインのバランスに関係する
ポジショニング・動き・戦術的アクションの実行と定義する。

キーファクター

サイドプレーヤーは横距離を与える

中央レーンにいるプレーヤーは、
タッチラインとライン上の他のプレー
ヤーの等間隔の距離にポジションを取
る

プレーヤーはボールと同じ高さを保つ
ことを優先する

ボールサイドにいるプレーヤーは、常に
プレー前進をできるポジショニングを
心がける

ボールサイドにいないプレーヤーは、ボールロストに備え、
ラインのバランスを整えポジションを修正する。

ラインバランス



サイドプレーヤは、
横距離を与える

ラインバランス

中央レーンの
プレイヤーは、
等間隔を意識する

Carril lateral
esquerre

Carril lateral
central

Carril lateral
dret

ラインバランス

ボールサイドの
プレイヤーは、
プレーの前進の
ポジショニングを
心がける

Carril lateral
esquerre

Carril lateral
central

Carril lateral
dret

ラインバランス

ボールサイドにいない
プレイヤーは、
ポジションを修正する。

Carril lateral
esquerre

Carril lateral
central

Carril lateral
dret

リスクマネジメント 集団プレー原理

オフェンスシーン、組織攻撃、プレーシチュエーション（サリーダデバロン・プログレシオン・ダイレクト）において見られるプレー原理である。

名の通り、『リスク管理』のプレー原理を指す。

この集団プレー原理は、ライン間のバランスのプレー原理の付属的原理である。



プレーモデル

オフェンスシーン

組織攻撃

サリーダデバロン

プログレシオン

ダイレクト

プレーションチュエーション

集団プレー原理

SB/PR/DT

ライン間のバランス

リープゾーン

サイドチェンジ

ラインバランス

リスク
マネジメント

SÚPERCRACK

リスクマネジメントの集団プレー 原理のキーファクター

自チームがボールを保持している場面で、
敵のポジションをコントロールする
アクションの実行と定義する。

キーファクター

守備タスクに参加にしない
相手プレイヤーのマーク/
リスク管理を行う。
カウンターポジションにいるプレイヤー、
または完全にプレーから
関係を失ったプレイヤーにも実行する。

リスク管理を実行する
ラインでは必ず数的優位の状態を
保っておく



カウンターポジションにいる
プレイヤーへのマークの実行

常に数的優位を保つ

SÚPERCRACK

フィニッシュ 集団プレーシチュエーション

フィニッシュのプレー状況において、相手のプレッシャーが著しく高い限定された空間で、有効なスペースを生み出すことが目的となる。ゴールを目指す上で、さらに減少した空間にチャレンジするため、フィニッシュゾーンでのプレーは困難を極める。

フィニッシュの集団プレー原理は、それらのキーファクターを通じて、サッカーにおいて最も解決困難なゾーンでのプレーを簡潔にし、各プレーの最大限の効力を引き出すものである。

フィニッシュゾーンにおけるプレーは、中央レーンとサイドレーンで発揮される有効なアクションが変わってくる。それにより、『中央レーン・サイドレーンにボールが存在する各プレー状況に合わせた、シュートスペースの使い方』のプレー原理が生まれた。

また、『フィニッシュゾーンでのプレー構築』もプレー原則である。

プレーモデル

オフェンスシーン

組織攻撃

サリーダデバロン

プログレシオン

ダイレクト

フィニッシュ

集団プレー原理

LINE

中央レーン、またはサイドレーンに位置する
ボールに対するシュートスペースの入り方

フィニッシュゾーンにおけるプレー構築

プレッシュチュエーション

SÚPER CRACK

フィニッシュゾーンプレー構築の集団プレー 原理のキーファクター

フィニッシュのプレーシチュエーションに参加する
プレイヤーの動きやポジションニングの整理が
「フィニッシュゾーンプレー構築」
であると定義する。

キーファクター

動きや個人アクションは、
ダイアゴナル・縦方向が望ましい

各アクションのスピードの向上

決められたゾーンで、
アドバンテージを生み出す
グループコンビネーションの活用

個人・集団の
アドバンテージのための動き



フィニッシュゾーンプレー構築

ダイアゴナル&
縦の動き

Carril lateral esquerre

Carril lateral dret

SÚPERCRACK



フィニッシュゾーンプレー構築

個人・グループの
アクションで
アドバンテージを生み
出す

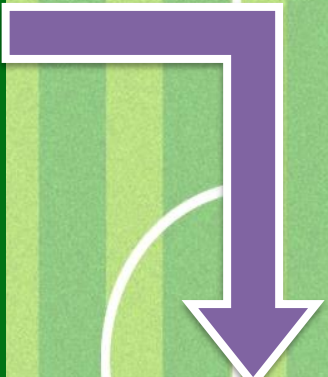
Carril lateral esquerre

Carril lateral dret

SÚPERCRACK



フィニッシュゾーンプレー構築



ボール・プレイヤーのアクションを止まらず、最大限のスピードで行う

プレーモデル

オフェンスシーン

組織攻撃

サリーダデバロン

プログレシオン

ダイレクト

フィニッシュ

集団プレー原理

LINE

中央レーン、またはサイドレーンに位置する
ボールに対するシュートスペースの入り方

フィニッシュゾーンにおけるプレー構築

SÚPER CRACK

サイドからのボールに対する シュートスペースへ入り方 集団プレー原理のキーファクター

ボールがサイドレーンから入ってくる場合、
フィニッシュゾーンでのプレーに参加するプレーヤーが、
シュートスペースへ入っていく際の、ポジショニング・動きであると定義する。

キーファクター

センターリングが上がる直前に、
攻撃のプレーヤーは、
決められたシュートスペースへ入っていく

最大限多くのシュートスペース
に入っていく

全員でタイミングを合わせ
同時に入っていくことが望ましい

シュートスペースにいるのではなく、
現れる。



サイドからのボールに対す
る
シュートスペースへの
入り方の構築

決められた
スペースに
入っていく。

Carril lateral esquerre

Carril lateral central

Carril lateral dret

SÚPERCRACK

サイドからのボールに対する
シュートスペースへの
入り方の構築

集団的に
入っていく

Carril lateral esquerre

Carril lateral central

Carril lateral dret

SÚPERCRACK

サイドからのボールに対する
シュートスペースへの
入り方の構築

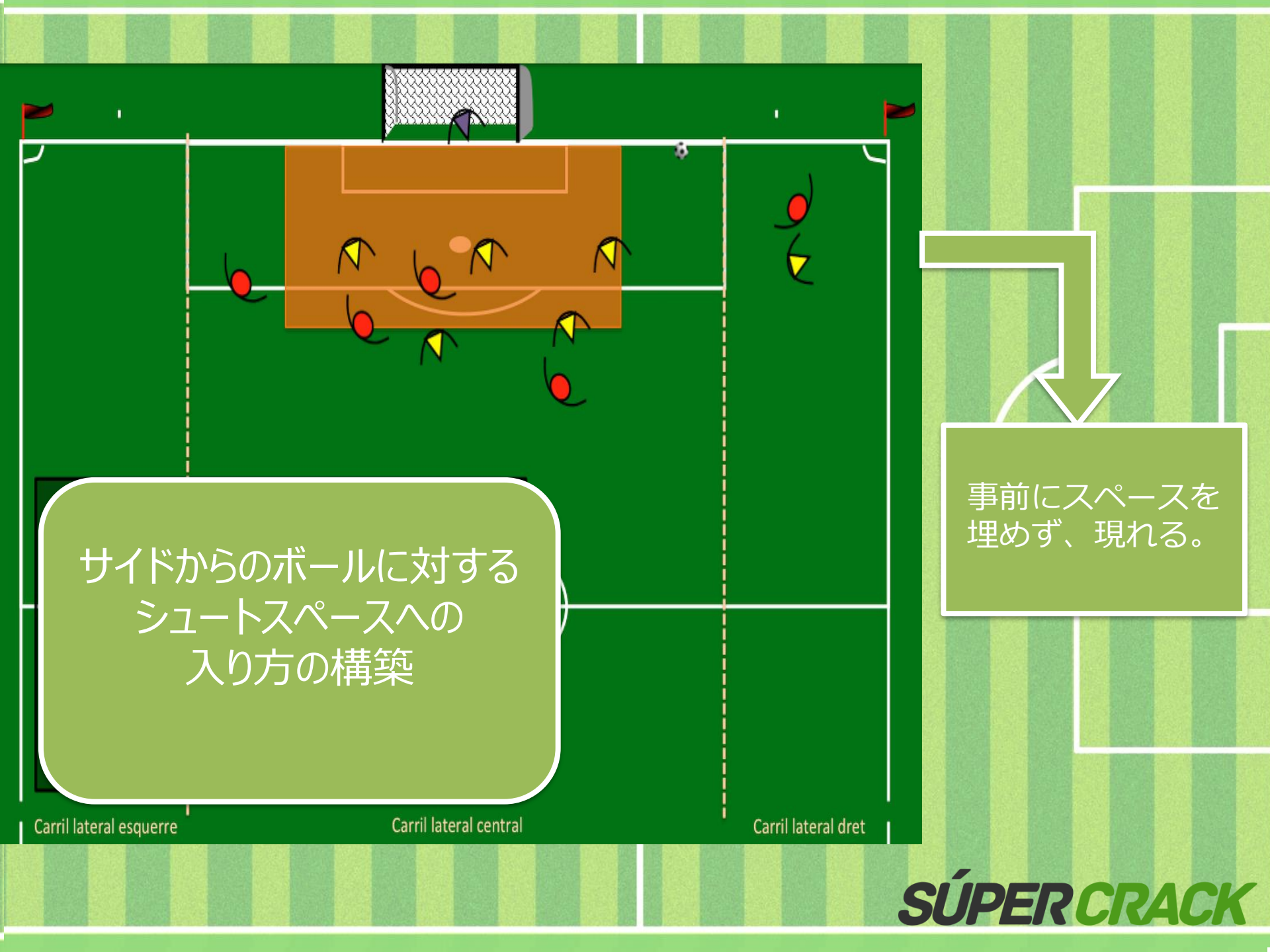
最大限多くの
シュート
スペースに
入っていく

Carril lateral esquerre

Carril lateral central

Carril lateral dret

SÚPERCRACK



サイドからのボールに対する
シュートスペースへの
入り方の構築

事前にスペースを
埋めず、現れる。

Carril lateral esquerre

Carril lateral central

Carril lateral dret

SÚPERCRACK

中央からのボールに対するシュートスペースへ入り方 集団プレー原理のキーファクター

ボールが中央レーンから入ってくる場合、
フィニッシュゾーンでのプレーに
参加するプレーヤーが、
シュートスペースへ入っていく際の、ポジショニング・動きであると定義する。

キーファクター

ボール保持者がシュートを
打てない状態の場合、
縦・ダイアゴナルのパスコースを作る。

ボール保持者がシュートを打てる状態の場
合、
スペースを空け、
こぼれ玉を狙いに行く。

中央からのボールに対するシュートスペースへ入り方

集団プレー原理の他のキーファクター

1. もしボール保持者がシュートを打てる場合:
近くの周りの選手がこぼれ球のスペースに入る

2. もしボール保持者がシュートを打てない場合:
攻撃に参加する選手達は次のポジショニングをとらなければならない。

- A) ボール保持者に対して壁パス、もしくは直接ボールを受けてシュートできるポジション。
- B) 一度くさびのパスを受け前進できないなら、攻撃方向を変え、動きなおし、新たな有効なスペースを見つける。
- C) ゴール方向ヘディアゴナルの突破のデスマルケを行う。
- D) 2列目からの飛び出し。

6. オフェンストランジション におけるプレー原理

プレーモデル

オフenseシーン

オフense
トランジション

カウンターアタック

組織攻撃の開始

シチュエーション
プレー

集団プレー原理

PRINCIPIOS

トランジション

守備ー攻撃

組織攻撃のプレー原理

SÚPERCRACK

トランジション守備ー攻撃 集団プレー原理のキーファクター

守備を行っているチームが、ボールを奪い、
その後のプレーが継続する時に、
素早く非予測的に行われる個人アクション
・集団アクションの全体であると定義する。

キーファクター

ボールを奪ったゾーンから素早く出て、ポゼッションを確保する

できる限り少ないタッチと時間での、縦パスとプレー前進を優先する

カウンターアタックでは3つのレーンを埋めながらアタックする

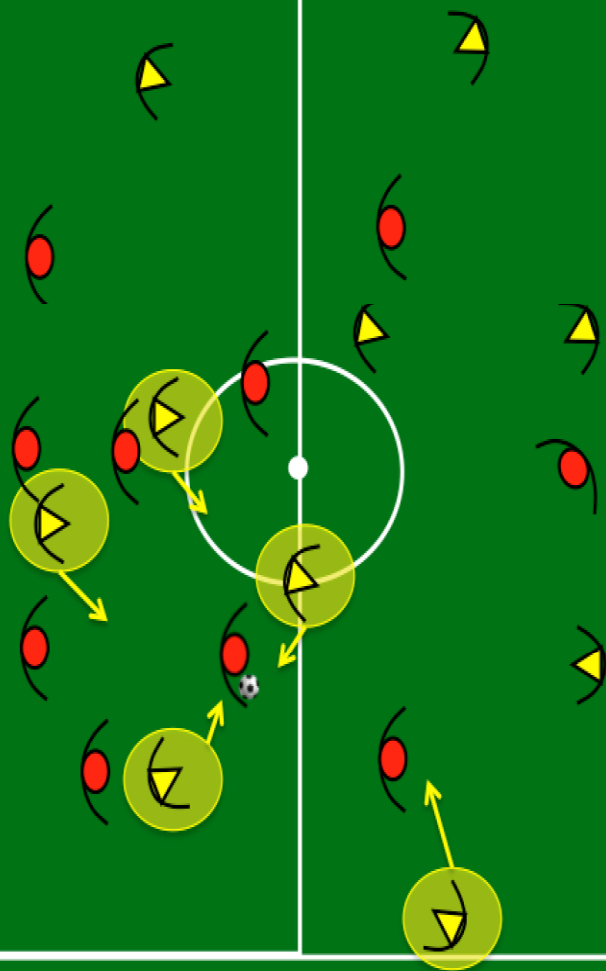
ドリブルよりパスを優先する。パスコースがない場合、ドリブルして引きつける

ボール近くにプレーヤーが集まることを避ける

他のラインのプレーヤーの攻撃参加・サポート

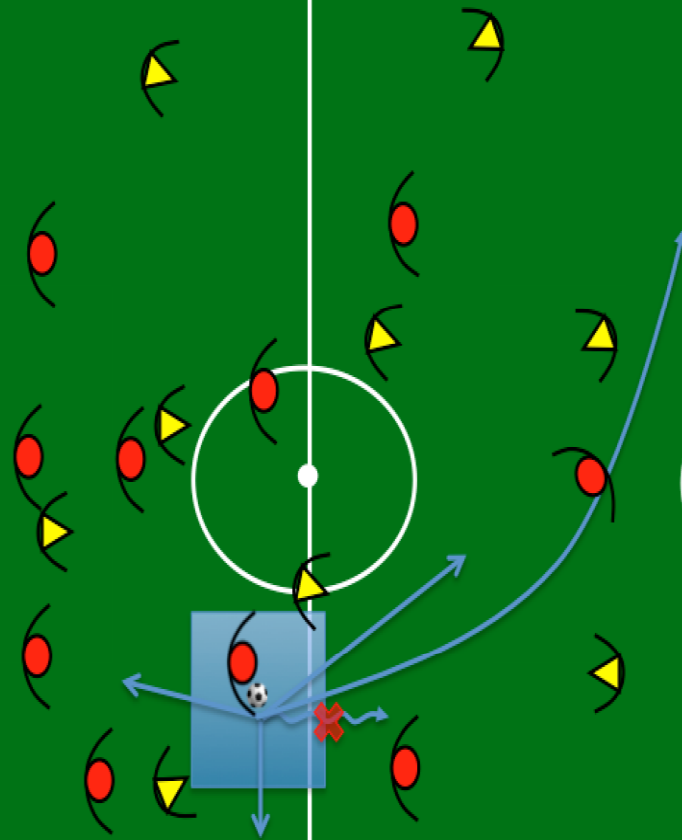
1つのゾーン/レーンで数的優位もしくは数的同数のプレー状況を見つける

トランジション
守備→攻撃



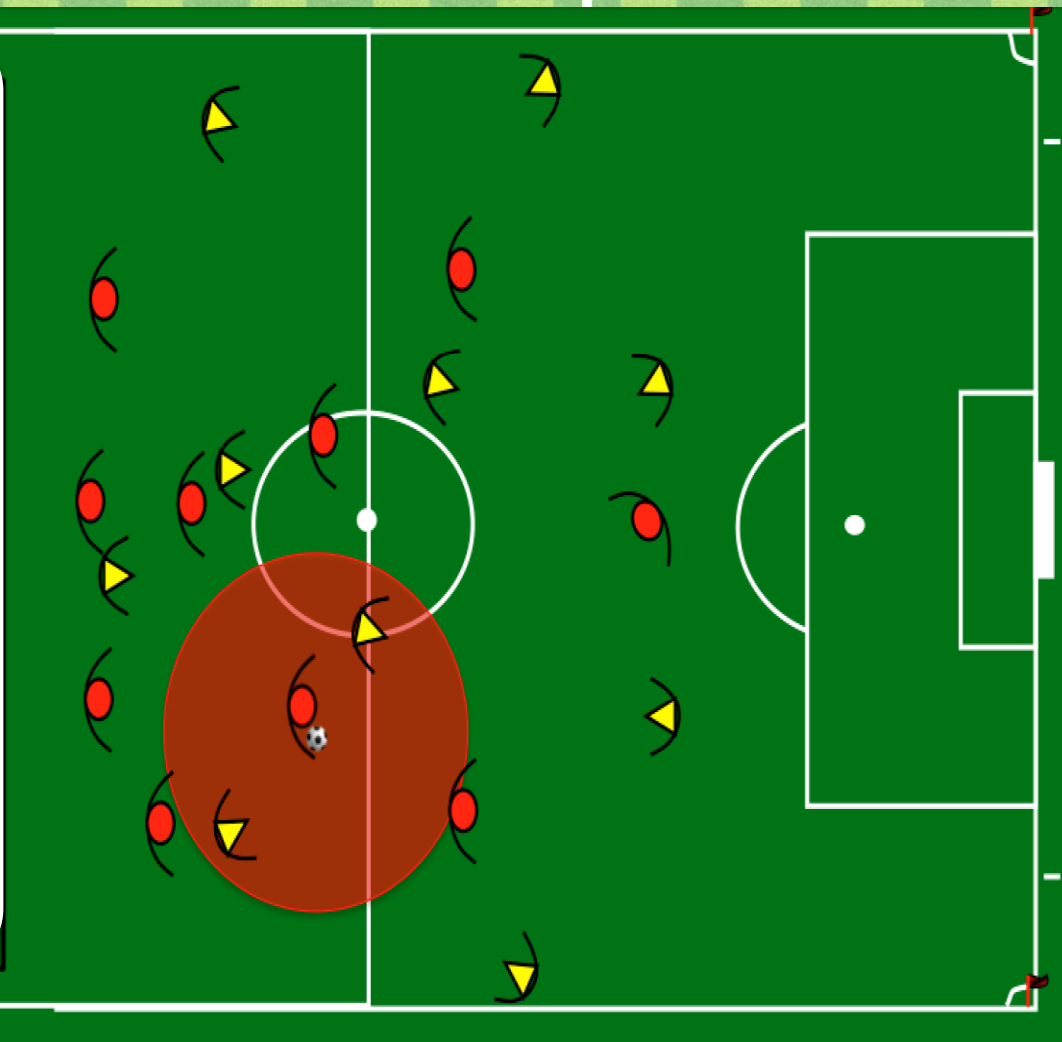
ボールを奪った
ゾーンから素早く出る

トランジション
守備→攻撃



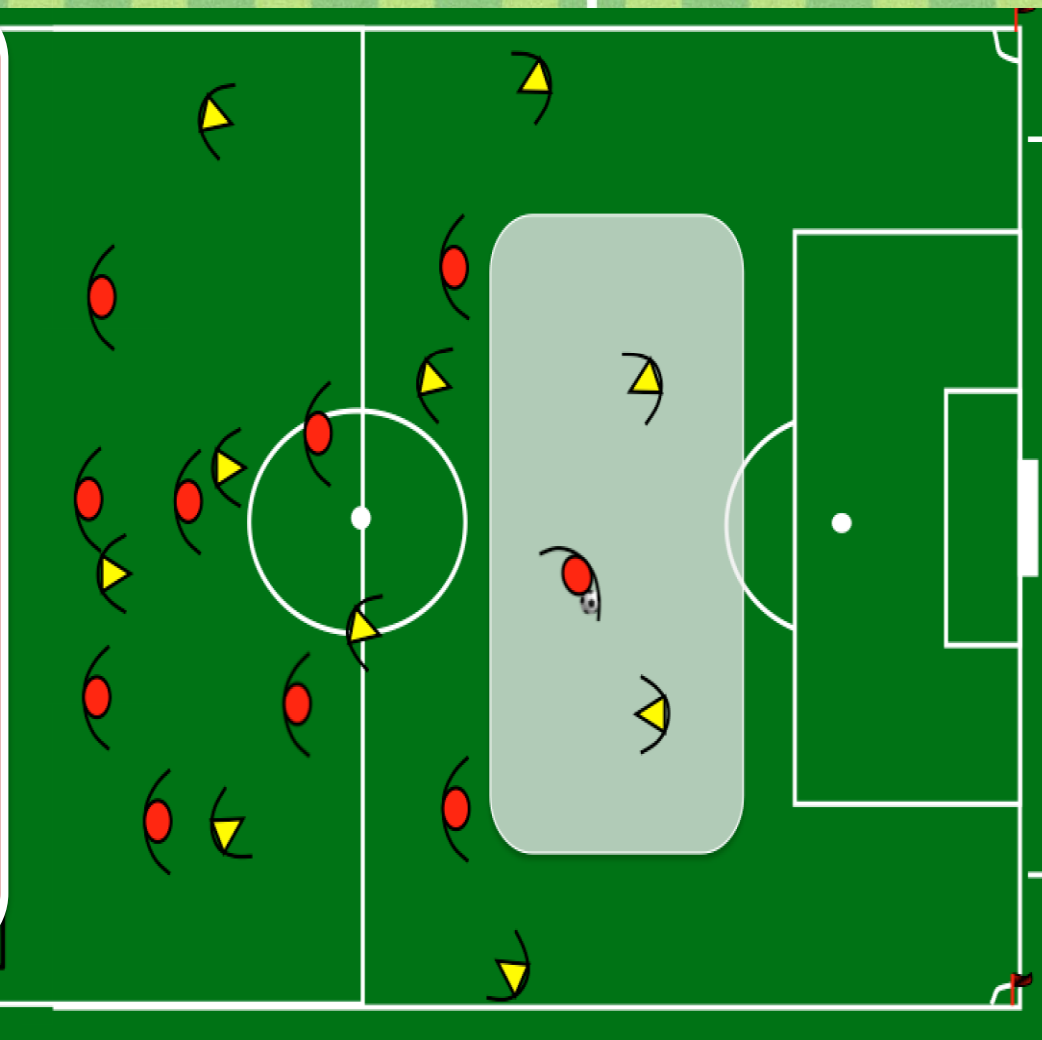
ドリブルよりも
パスを優先した
プレーの選択

トランジション
守備→攻撃



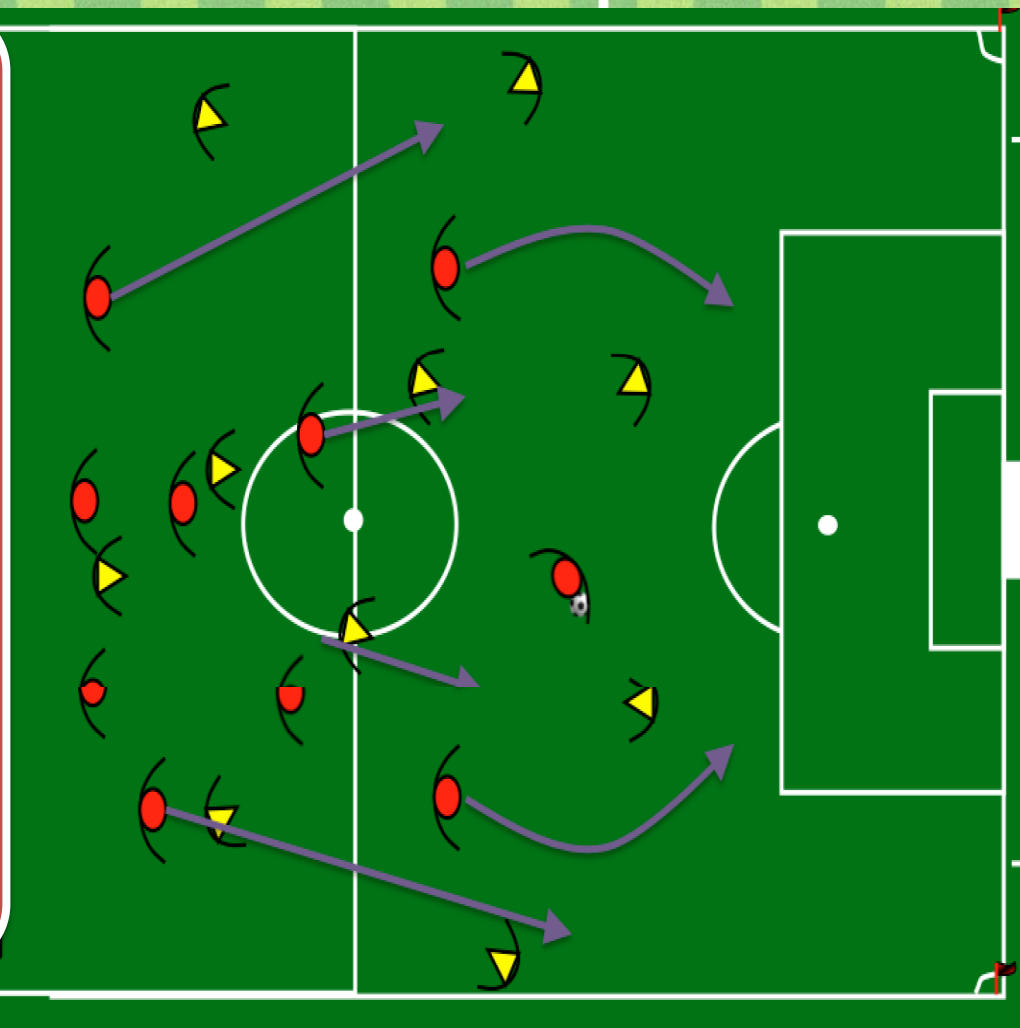
ボールに近づかない

トランジション
守備→攻撃



少ない時間とタッチで
前進する

トランジション
守備→攻撃



他のラインの
プレイヤーの
攻撃参加/サポート

7.組織守備モメント におけるプレー原理

組織守備モメント 集団プレー原理

組織守備のプレーモメントには、相手チームがシュートに辿り着かないことを最終目的とする。相手のミス誘発させたり、プレー前進を妨げたりするための、『限定』『誘導』『プレッシング』といった目標が存在する。監督は自チームが「どのゾーン」の「どのレーンで」ボールを奪いたいかを事前にプランニングしておく必要がある。目標を達成するために、他のモメントとの一貫性と相互関係も重要である。特にディフェンスランジションと密接な関係性を持つ。



組織守備における各集団プレーシチュエーションにおけるプレー原理として、システムに形成されたディフェンスライン間のバランスが最も重要である。ライン間のバランスを保ち、ディフェンスウォールを多く生み出すことによって、相手のオフেনスタスクを難しくさせる。

プレーモデル

ディフェンスシーン

組織守備

守.サリーダデバロン

守.プログレシオン

守.ダイレクト

守.フィニッシュ

集団プレー原理

SB/PR/DT/FN

ディフェンスにおける
ライン間のバランス

ディフェンスにおける
ラインバランス

SÚPER CRACK

守備におけるライン間のバランス 集団プレー原理のキーファクター

チームがディフェンスシーンにある場合の、ディフェンスシーンにおける前方/後方ラインのプレーヤーとの関係性から導かれる 1 つのラインのプレーヤーのポジショニング・動き・戦術アクションを守備におけるライン間のバランスと定義する。

キーファクター

抜き去られないことを意識する。
特にボールを失った後と中央レーンで

ライン間の距離を(30~40m)保ち、ディフェンスブロックを形成する。自チームのゴールに近づくにつれ、ライン間の距離を減らしていく。

ボール奪取を可能するために、
数的優位を常に保つ。

チーム戦術によって、相手を方向づける

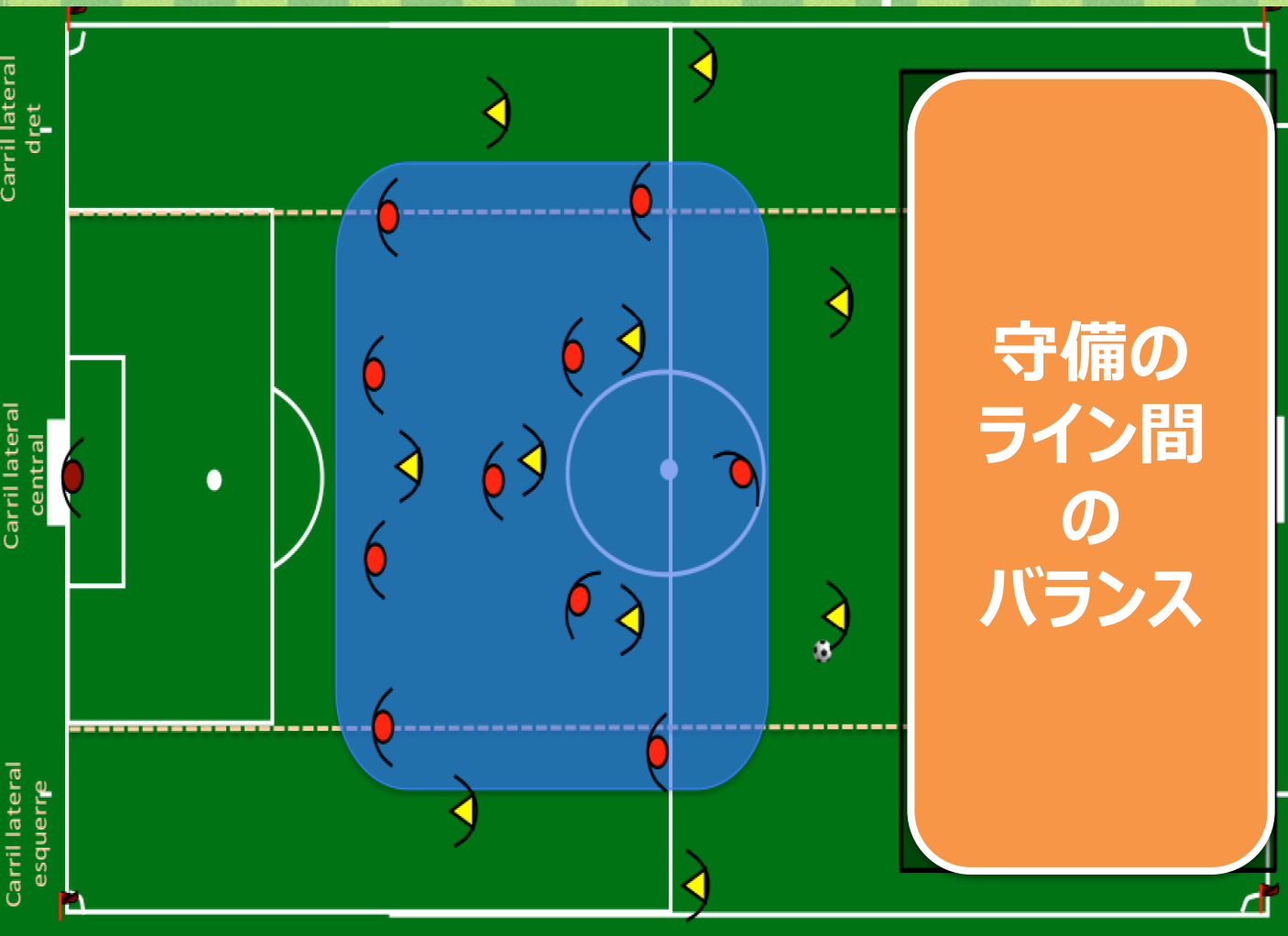
ボール保持者には、
必ずプレーシャーに行く。

カウンターポジションにいるプレーヤーの決定と、ボールを奪った瞬間の役割の確認を行う。

アクティブゾーンとディアクティブゾーンのコンセプトを理解し、
中央のパスを消しながら、スライドを行う。
(マーク・ペルムータ・カバーリング)

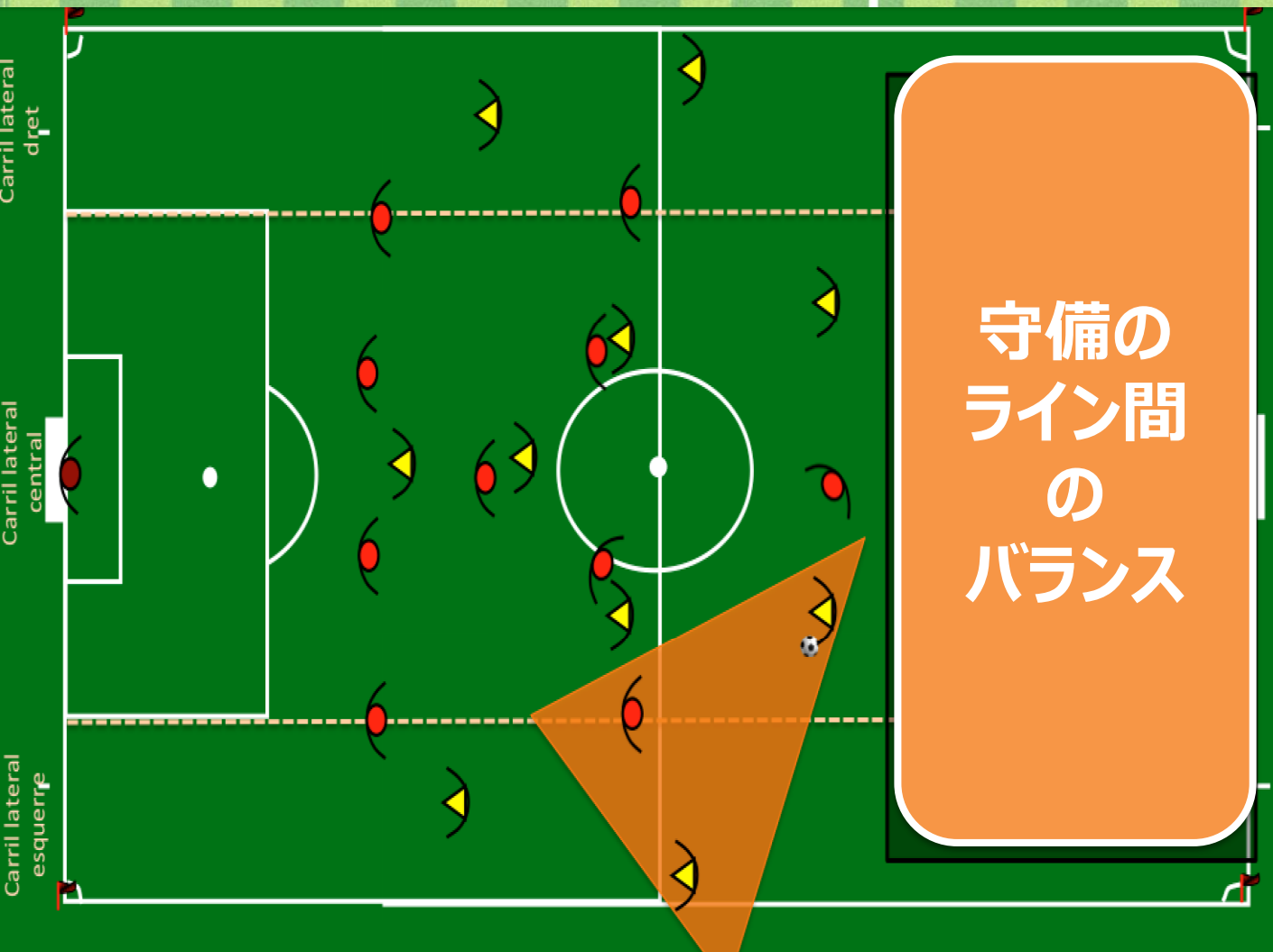
守備におけるライン間の バランスのポイント

- 守備時のライン間のバランスは、各集団プレーシチュエーションにおいて、以下によって条件づけられ、決定される。
 - ✧ ボールの位置・味方のポジショニング・敵のポジショニング・スペース（レーン/ゾーン）・ゴールの位置・各プレー状況（相手ボールの攻撃の始まり方/相手の体の向き）
- 守備ブロックのポジションは以下の条件によって決定される。
 - ✧ システム・プレーモデル・相手チームのレベル・自分チームの状況
- すべての守備ラインが、相互関係し繋がっており、1ラインのプレーヤーの細かな動きが、他のラインに影響を与えることを常に考慮しておく。



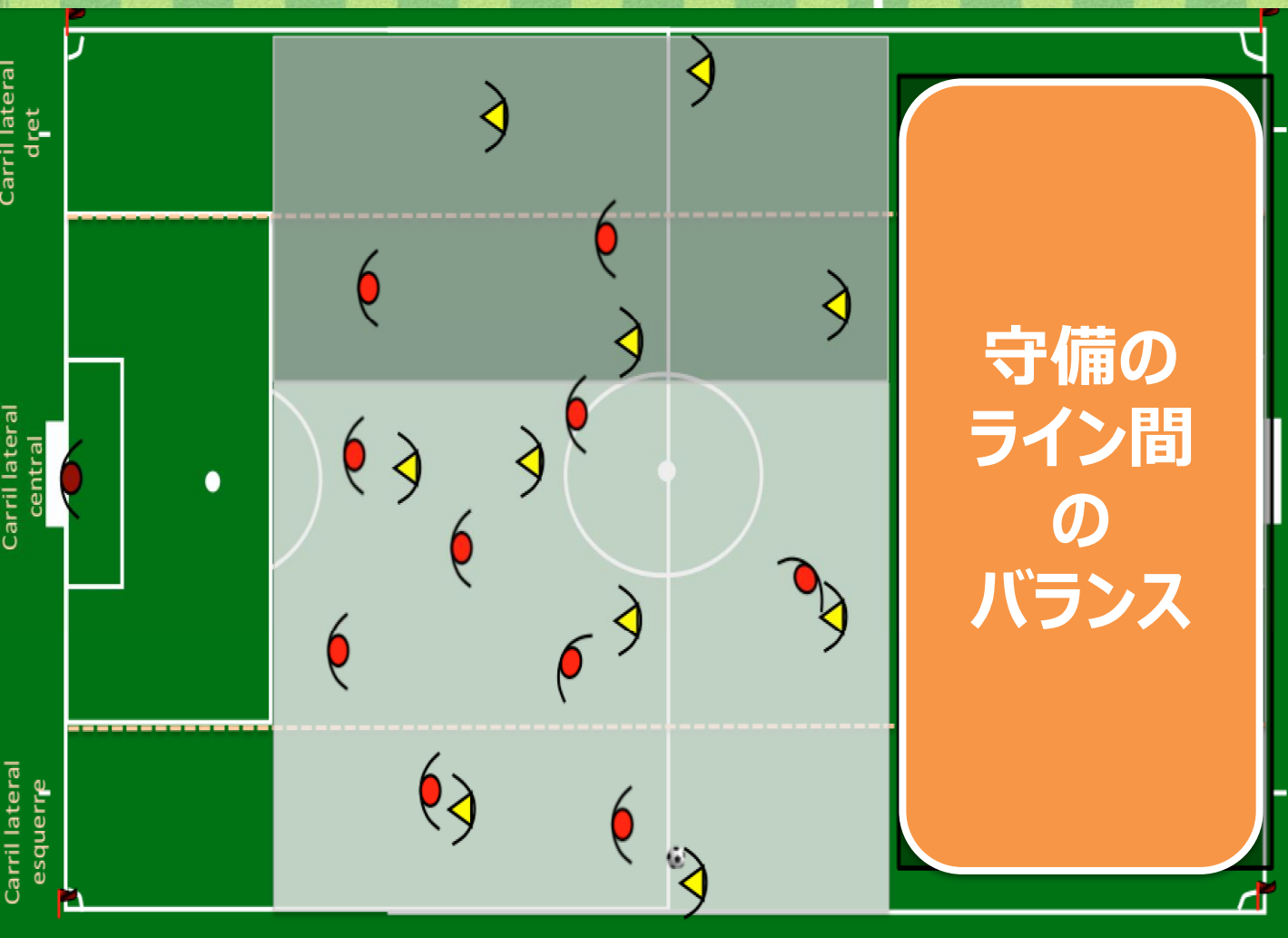
守備の
ライン間
の
バランス

ライン間の距離間を
減少させた
守備ブロックの形成



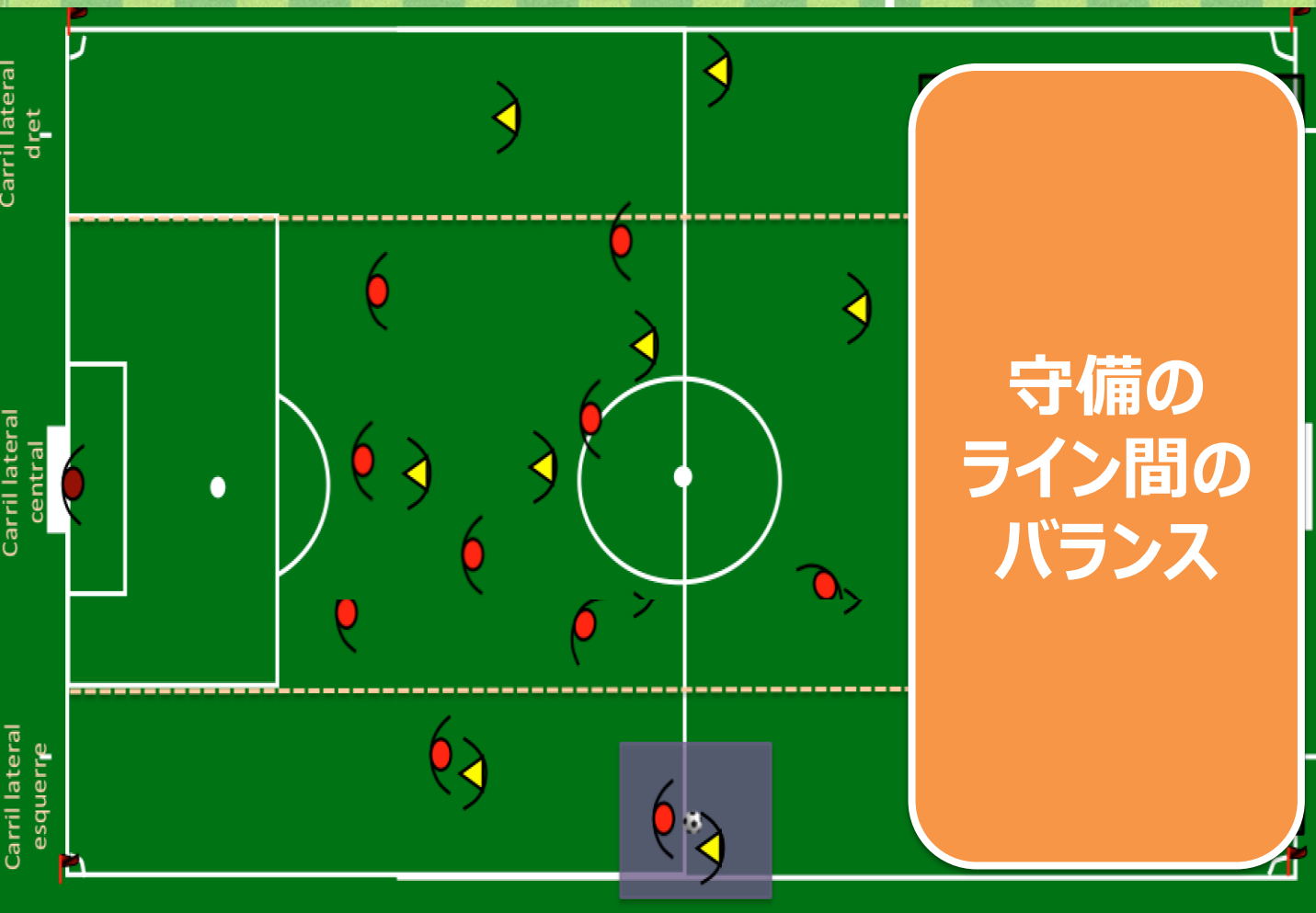
守備の
ライン間
の
バランス

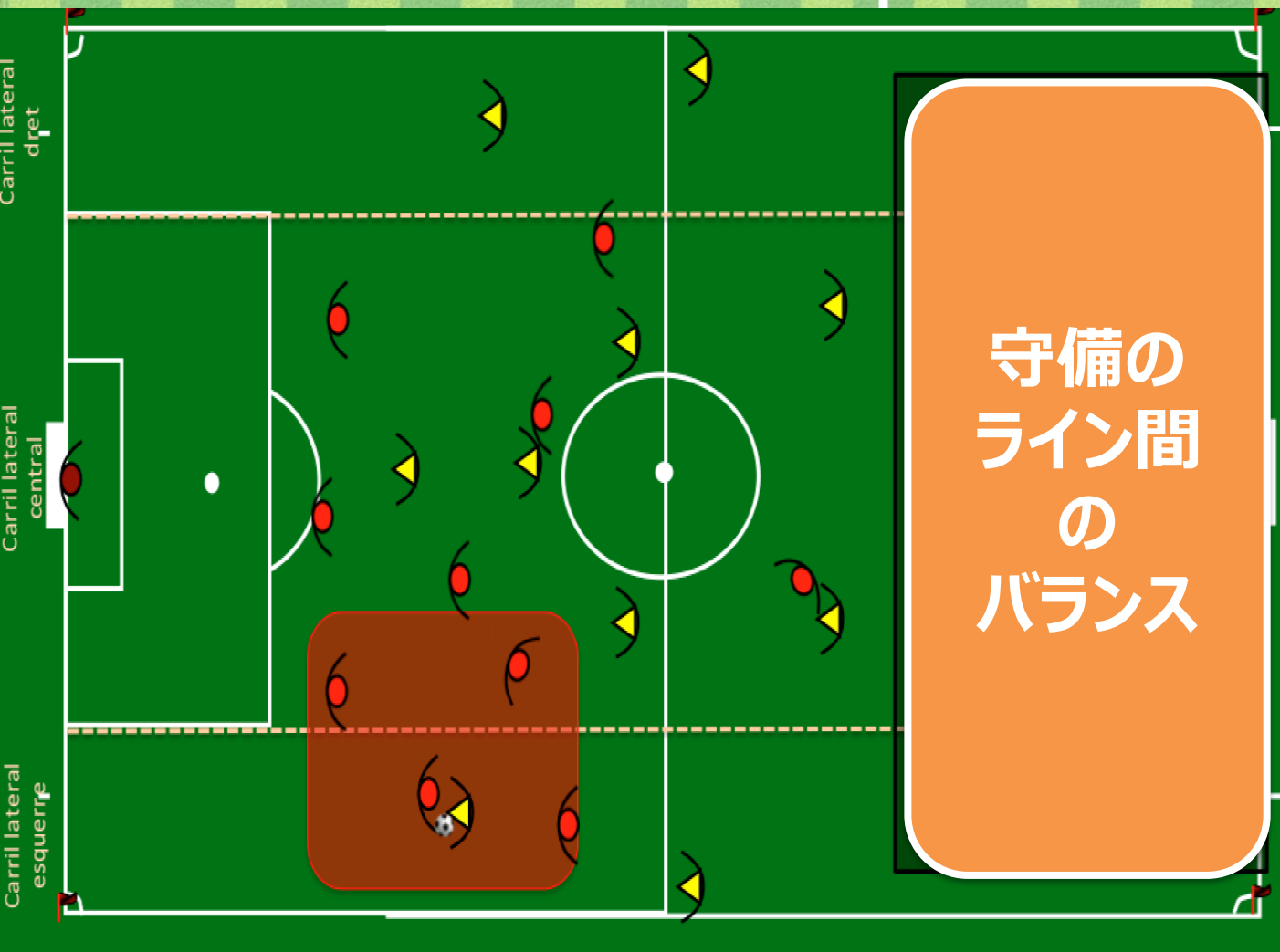
相手の攻撃を
方向づける



守備の ライン間 の バランス

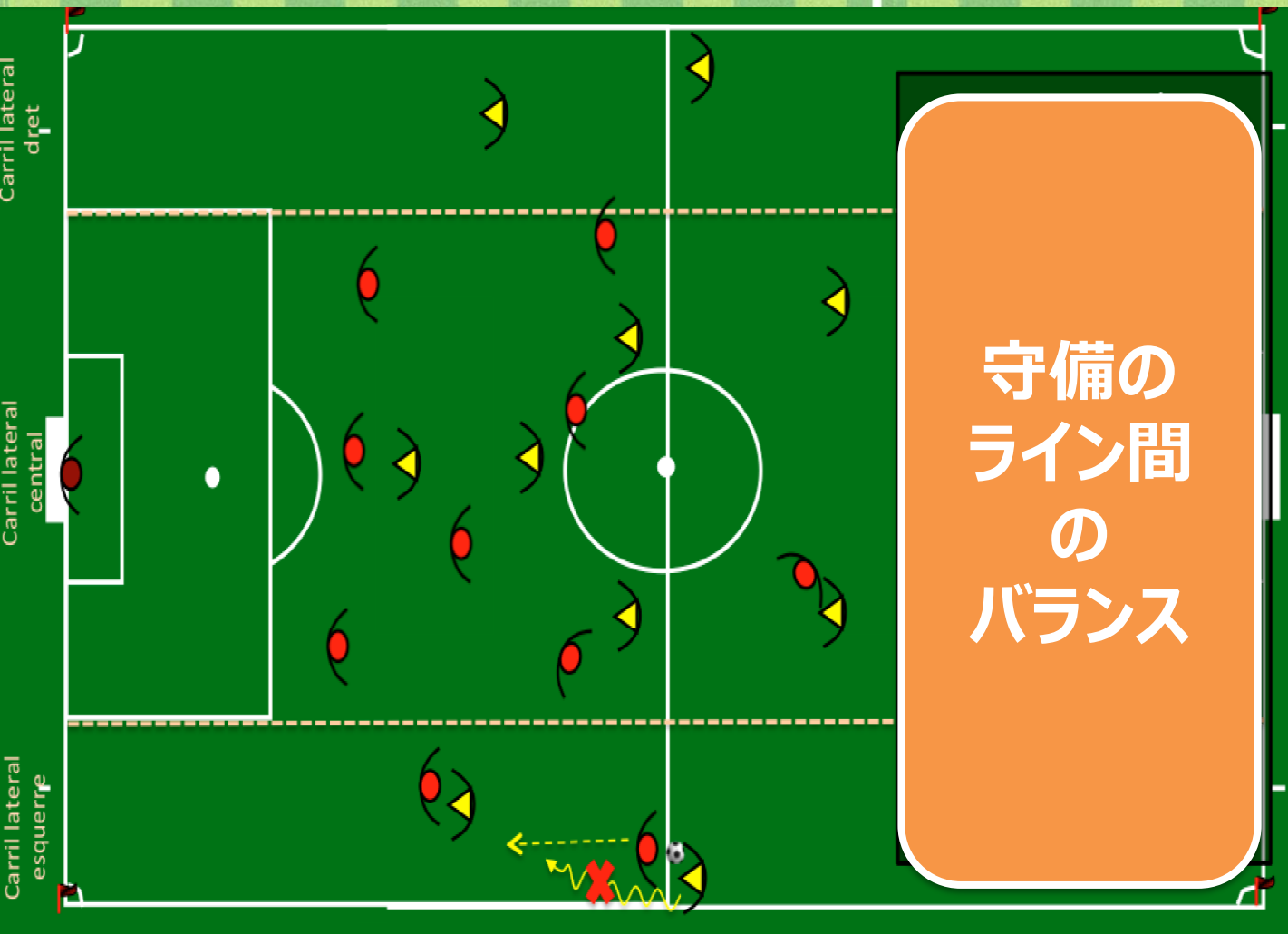
アクティブゾーンとディ
アクティブゾーンの
コンセプトを理解し、
中央のパスを消しながら、
スライドを行う。





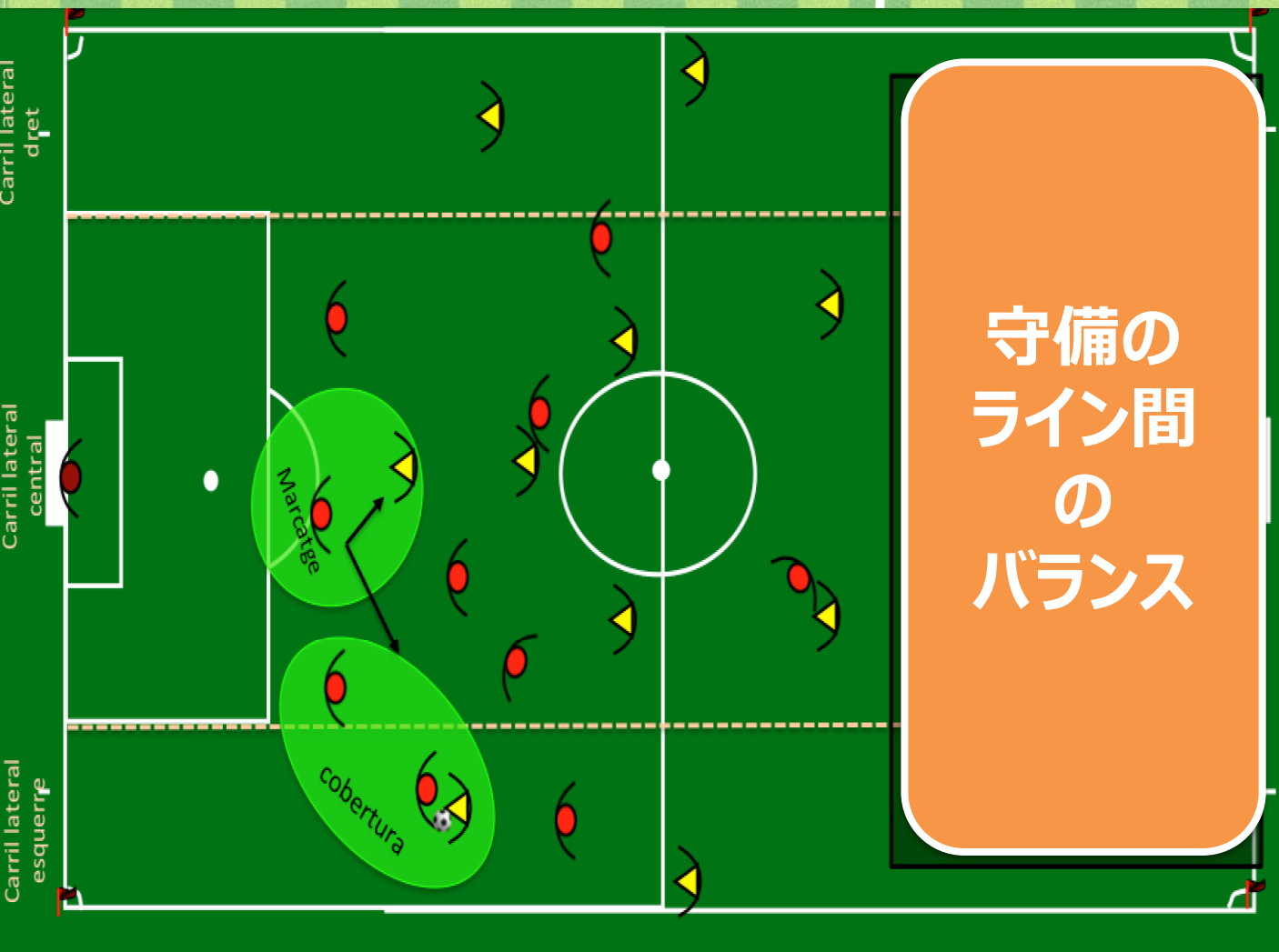
守備の
ライン間
の
バランス

数的優位を作り出す



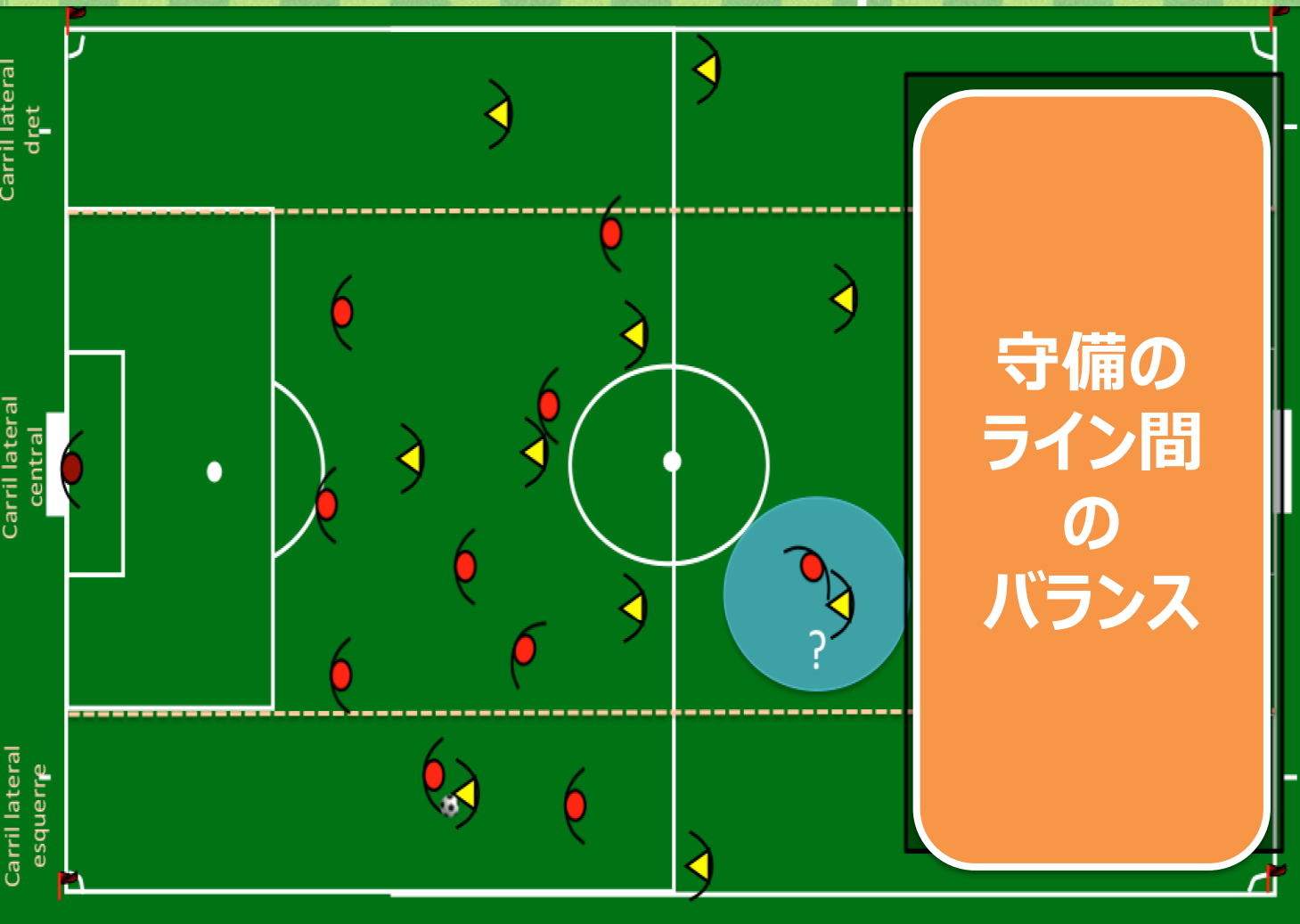
守備の
ライン間
の
バランス

ボールを失った後は、
絶対抜き去られない



守備の ライン間 の バランス

守備個人戦術の
コンセプトを理解する
(マーク)
(ペルムータ)
(カバーリング)



守備の ライン間 の バランス

カウンター
ポジションの
プレーヤー
(ポジショニングとア
クション)

プレーモデル

ディフェンスシーン

組織守備

守.サリーダデバロン

守.プログレシオン

守.ダイレクト

守.フィニッシュ

プレッシュチュエーション

集団プレー原理

SB/PR/DT/F

NL

ディフェンスにおける
ライン間のバランス

ディフェンスにおける
ラインバランス

SÚPER CRACK

守備におけるラインバランスの プレー原理のキーファクター

ボールの位置する 1 ライン上のプレーヤーのディフェンスシーンにおけるポジショニング・動き・戦術アクションを
守備におけるラインのバランスと定義する。

キーファクター

ディフェンスランにおけるオフサイドラインの有効活用

マークを明確化

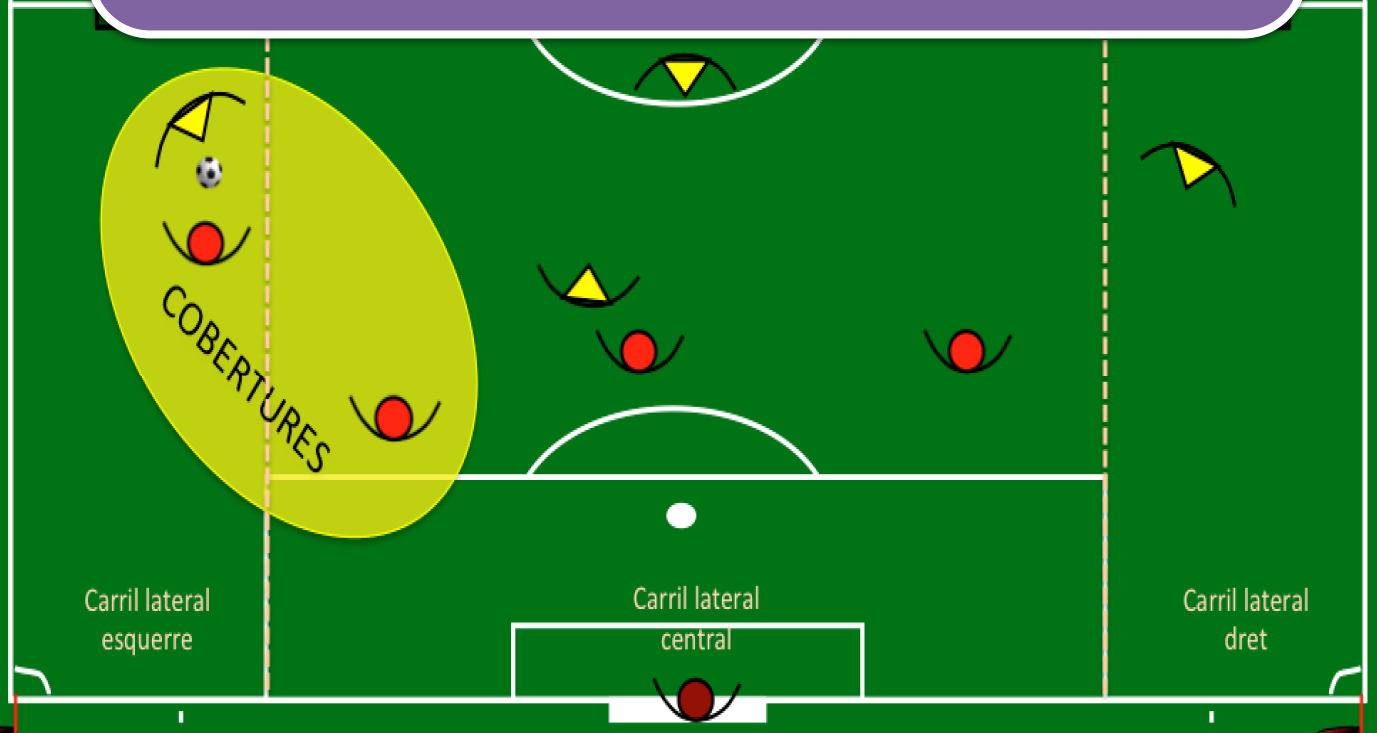
ゴールとボールを結んだ線上にポジションを取り、同一視野の意識

同一ラインで、ディフェンストライアングル・ペルムータ・カバーリングといった守備コンセプト徹底

アクティブゾーンとパッシブゾーンのコンセプトを理解し、中央のパスを消しながら、スライドを実行。

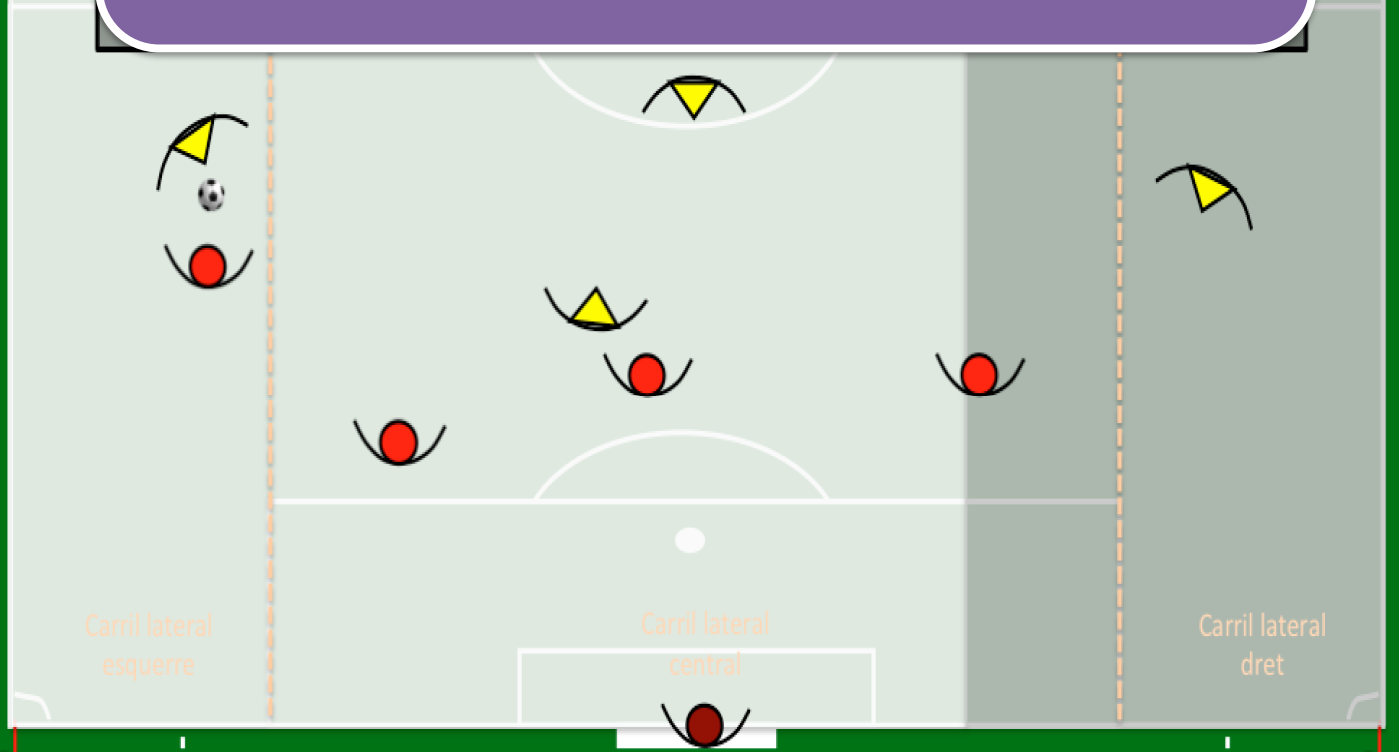
ラインのバランス不安定時は、バランスをとるポジション修正

守備のラインバランス



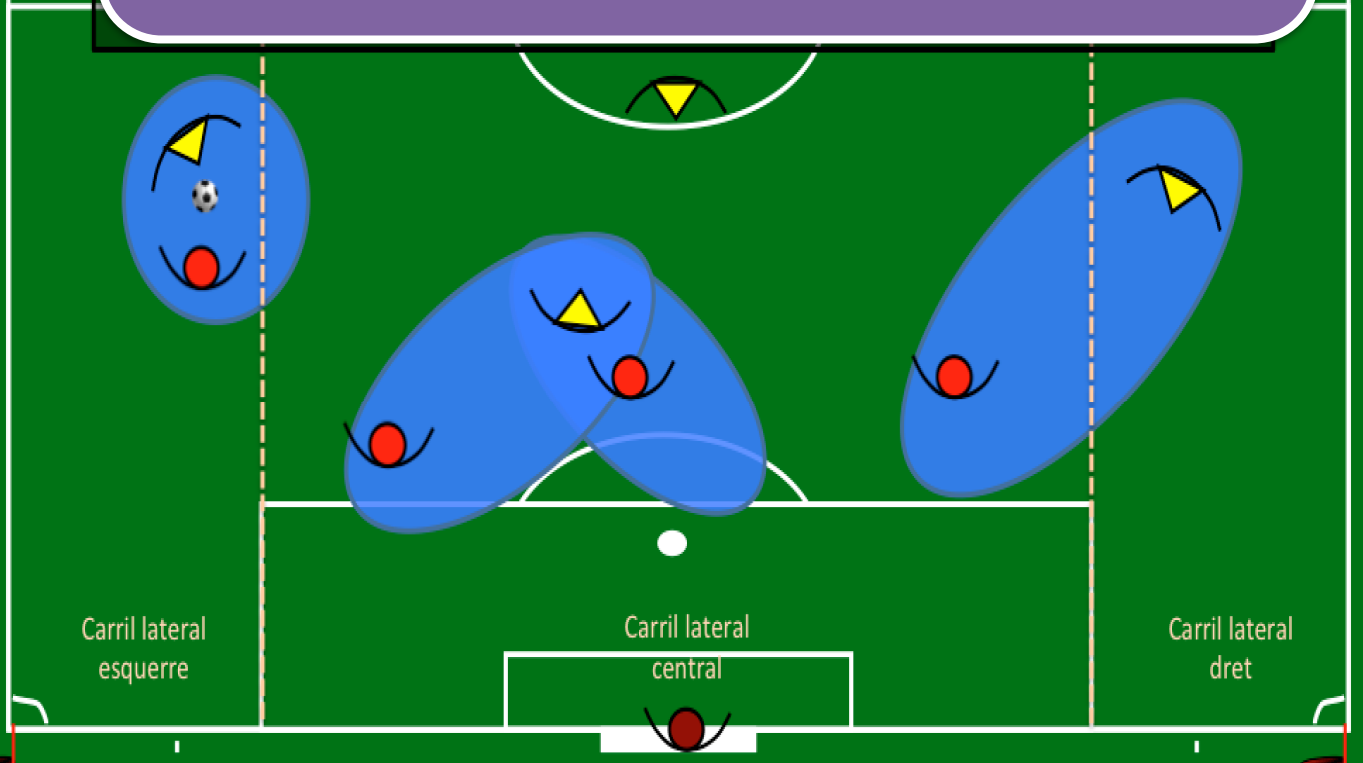
同一ラインで、
ディフェンストライアング
ル・ペルムータ・カバーリ
ングといった守備コンセプト
を
徹底して行う。

守備のラインバランス



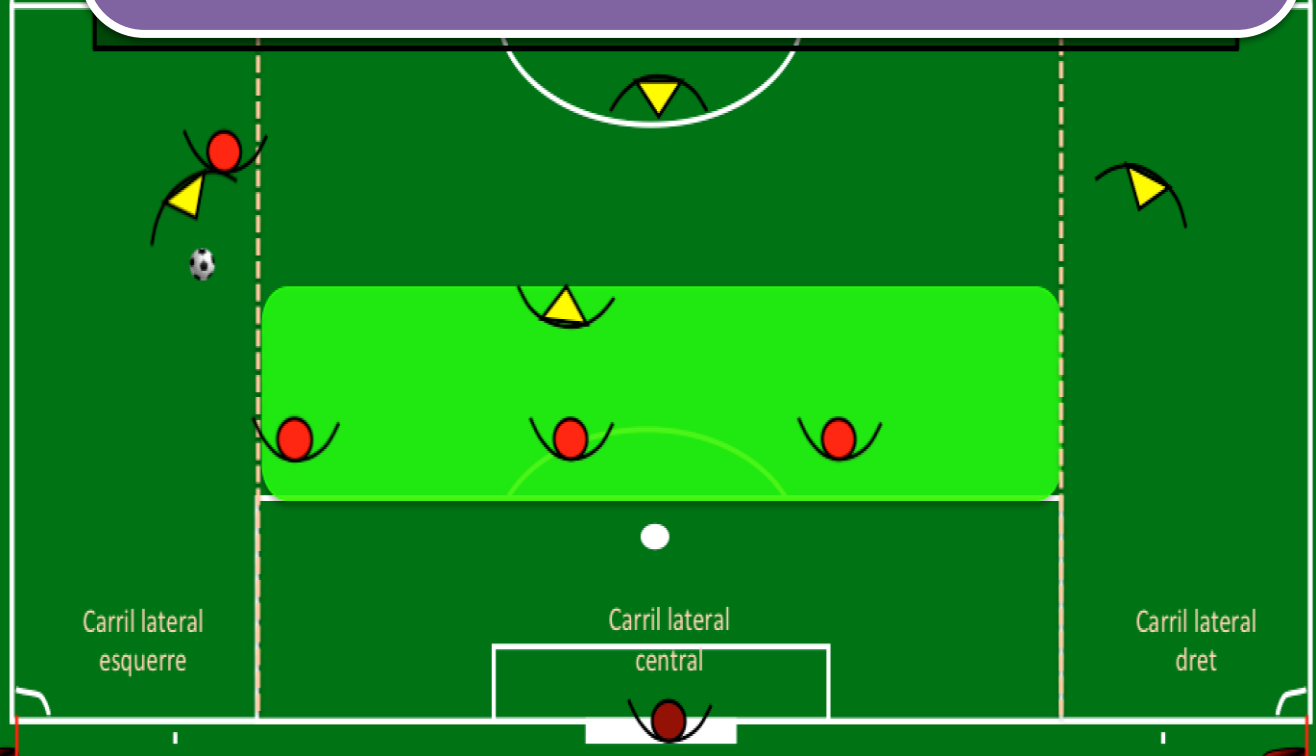
アクティブゾーンとディアクティブゾーンの
コンセプトを理解し、
中央のパスを消しながら、
スライドを行う。

守備のラインバランス



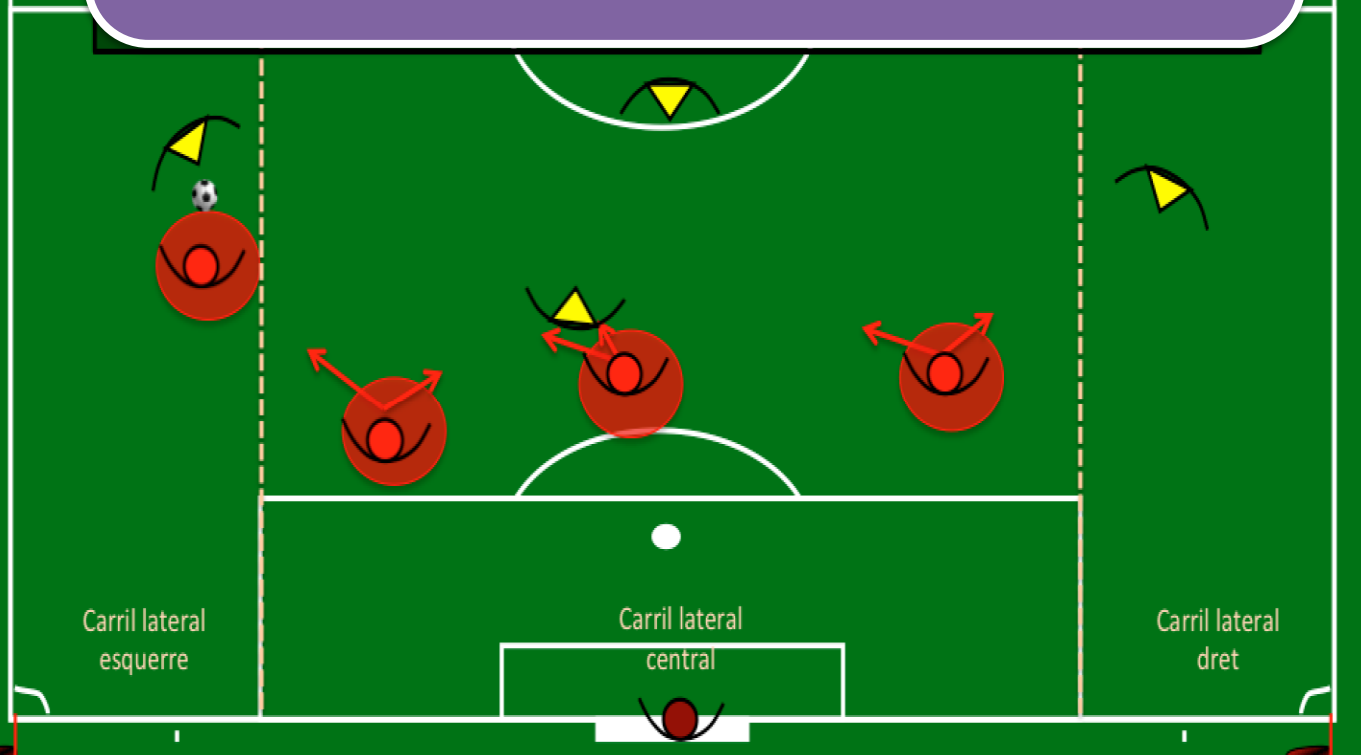
マークの明確化

守備のラインバランス



ラインバランスの修正

守備のラインバランス



ゴールとボールを結んだ
線上にポジションを取り、
同一視野の意識

8.ディフェンストランジション におけるプレー原理

ディフェンストランジションの プレー原理

- ディフェンストランジションは、自チームがボールを失った瞬間開始する。相手の攻撃の不組織を利用し、様々な守備状況における自チームにおける最適な状況を作り出すために、プレッシング・レプリエゲ・プレッシングレプリエゲの3つの集団プレーシチュエーションが存在する。
- 相手の攻撃組織が整う前にプレッシャーをかけ、ボールを奪い返す。もしくは、守備を組織するために、レプリエゲ/後退（自分のポジションへ戻り、守備組織をチームで作る）を行う。相手にカウンターアタックをさせないことを目的とする。



プレーモデル

ディフェンスシーン

ディフェンス
トランジション

プレッシング

レプリエ

プレッシング
レプリエ

集団プレー原理

PR/RE/PRRE

トランジション
攻撃ー守備

SÚPER CRACK

トランジション攻撃ー 守備のプレー原理のキーファクター

攻撃を行っているチームが、ボールを失い、
その後のプレーが継続する時に、素早く非予測的に行われる
個人アクション・集団アクションの全体であると定義する。

キーファクター

ボールを奪った相手プレーヤーに一番近いプレーヤーのプレッシングが有効

中央レーンでのディフェンスタスクを優先する

ボールロストゾーンから遠いプレーヤーは、自分のポジションに戻り、組織守備に移行

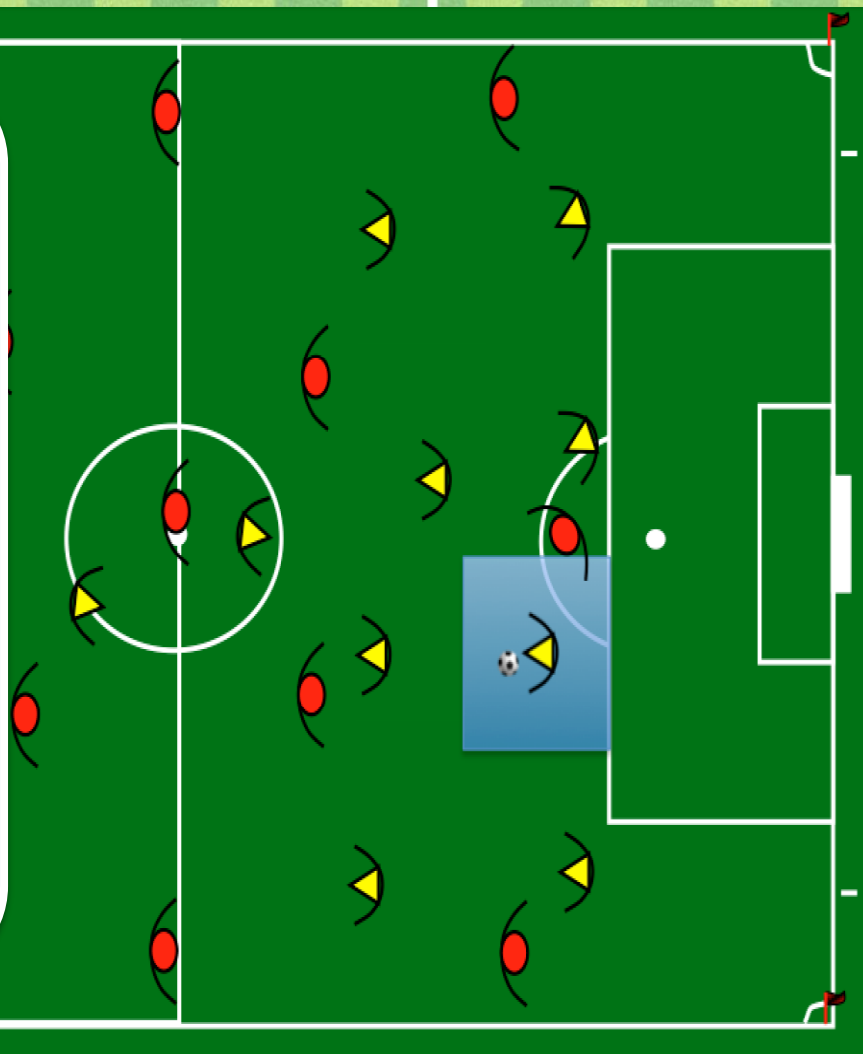
ボールを失ったゾーンでのスペースの減少を実行

相手のカウンターアタックへのディレイ・限定・ボール奪取を目指す

カウンターポジションへ入るプレーヤーは、ポジション修正の実行

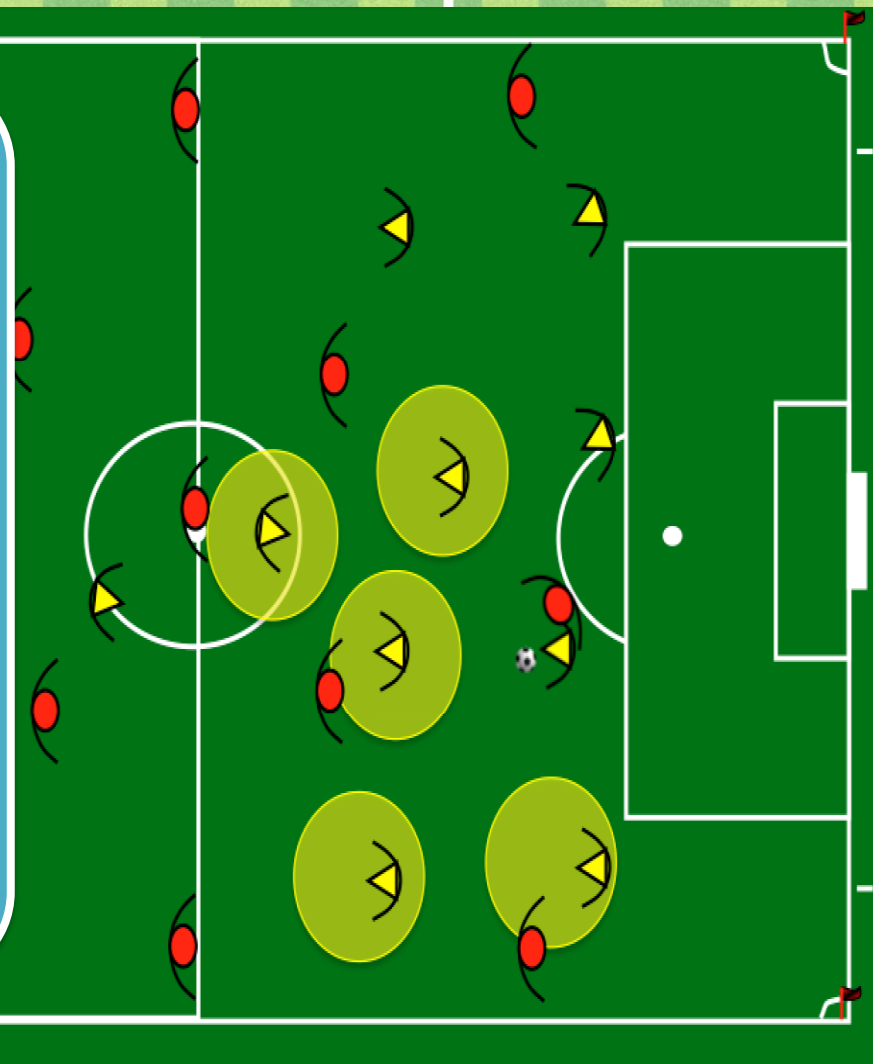
ボールロストゾーンに近いプレーヤーは、パスコースを消しながらプレッシング、または後退

トランジション
攻撃→守備



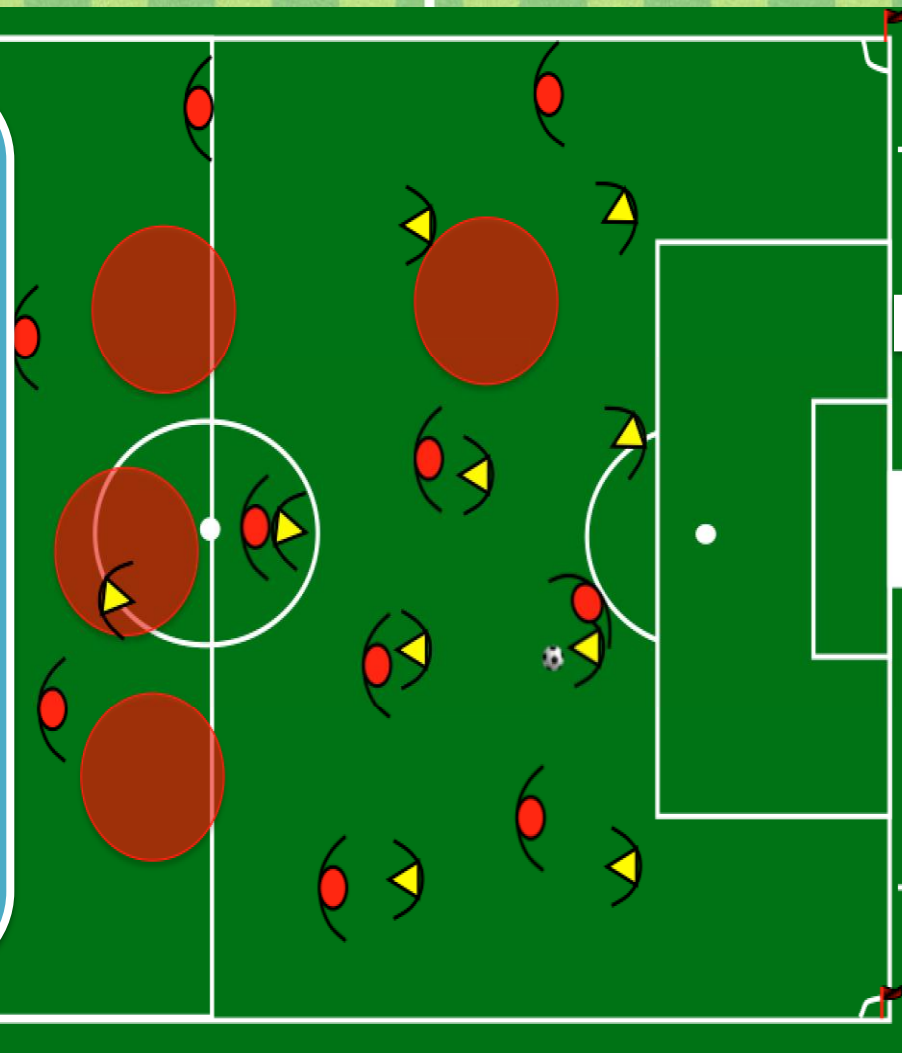
ボールに近い
プレイヤーの
プレッシング

トランジション
攻撃→守備



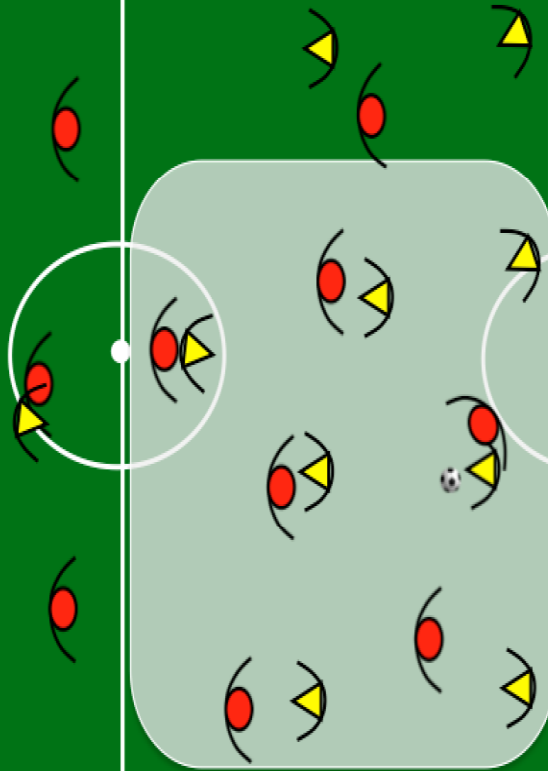
ボールロストゾーンに近い
プレーヤーは
プレッシング
もしくはレプリエゲ

トランジション
攻撃→守備



ボールロストゾーンから遠い
プレイヤーは、
自分のポジションに戻り、
組織守備に移行

トランジション
攻撃→守備



ボールロストゾーンでの
プレースペースの減少

著作権について

- スーペルクラックに掲載している記事・写真・イラスト・動画などの著作物は、日本の著作権法及びベルヌ条約などの国際条約により、著作権の保護を受けています。
- スーペルクラックの各種サービスをその利用規約等で定める範囲内でご利用いただく場合や、著作権者の許諾なく著作物を利用することが法的に認められる場合を除き、無断で複製、公衆送信、翻案、配布等の利用をすることはできません。また、利用が認められる場合でも、著作者の意に反した変更、削除はできません。記事を要約して利用することも、原則として著作権者の許諾が必要です。

著作権の制限

著作権法上、著作権者の許諾なしに著作物を利用できる代表的なケースとして以下のようなものがあります。

- 私的使用のための複製

私的使用は、著作権法で「個人的に、または家庭内その他これに準ずる限られた範囲内で使用すること」と定義されています。私的使用を目的とする複製は、使用する人が自ら行う必要があります。記事、写真などのデータをダウンロードしたり、蓄積したりすることも、法的には「複製」に当たります。営利を目的としない場合でも、上に挙げた範囲を超えてダウンロードしたり蓄積したりすれば、私的使用とは言えません。また、ウェブサイトやブログなどに記事や写真を載せることは、個人が行う場合であっても私的使用にはなりません。大勢の人がアクセスでき、「家庭内その他これに準じる限られた範囲」で使うとは言えないからです。

- 引用

一般に、他人の作品の一部を利用することを「引用」といいますが、著作権法では、引用を次のように規定し、枠をはめています。

「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行われるものでなければならない」

適法な引用というためには次の条件を満たす必要がある、とされています。

1. 質的にも量的にも、引用する側の本文が「主」、引用部分が「従」という関係にあること。本文に表現したい内容がしっかりとあって、その中に、説明や補強材料として必要な他の著作物を引いてくる、というのが引用です。本文の内容が主体であり、引用された部分はそれと関連性があるものの付随的であるという、質的な意味での主従関係がなければなりません。量的にも、引用部分の方が本文より短いことが必要です。「スーパークラックに次のような記事があった」と書いて、あとはその記事を丸写しにしたものや、記事にごく短いコメントをつけただけのものは引用とはいえません。
2. 引用部分がはっきり区分されていること。引用部分をカギかっこでくるなど、本文と引用部分が明らかに区別できることが必要です。

さらに、「出所の明示」も必要です。通常は引用部分の著作者名と著作物名を挙げておかねばなりません。スーパークラックの場合は「〇〇年〇月〇日スーパークラック+ウェブURL」といった表示が必要になります。