

I 大学サッカー部の攻守に切り替えに着目したゲーム分析 —パスの方向やポジションから見たプレーヤーの状況判断—

発表者 田宮 慎也
指導教員 勝本 真

キーワード：サッカー、切り替え、エリア、判断

1. 緒言

近年、日本サッカーのレベルは飛躍的に向上して、海外リーグで活躍する選手も増えている。また、国内では若年層プレーヤーやアマチュアチームのレベルが向上しており、日本サッカー界全体の底上げに成功しているといえるだろう。

その現代サッカーでは、速く正確な技術が要求される。そのようなサッカーを実現するためにスカウティングによる情報が、重要な要素として挙げられる。小野¹⁾によると日本サッカー界が本格的にスカウティングを導入したのは、アトランタ五輪最終予選（1995）の頃である。スカウティングによるメリットは、自チームのチーム強化、相手チームの特徴を把握し、試合を有利に運ぶためのゲームプランを作ることにある。

本研究では、I 大学サッカー部の 2011 年度の公式戦の守備から攻撃への切り替えに着目し、様々なデータを数量化し、I 大学サッカー部の特徴と有効な攻撃を明らかにし、指導者としての今後の個人・チーム指導の一資料とすることを目的とする。

2. 研究方法

2-1 分析対象

2011 年に行われた I 大学サッカー部の公式戦 9 試合を対象とした。

2-2 分析方法

試合をビデオカメラ 2 台で半面ずつを交差するように撮影した。その映像から永作²⁾の分析シートを参考にプレーヤーの判断時間などの項目を加えた独自の分析シートを作成し、それに基づきデータを入力した。データ処理にはマイクロソフトエクセルを使用し、単純集計・クロス集計を行った。

2-3 分析項目

- 1) 攻撃開始場面の分析
 - ・開始内容、判断時間、パス成功率など 14 項目
- 2) 攻撃終了場面の分析
 - ・攻撃終了エリア、内容、パス本数など 9 項目
- 3) シュートまで持ち込んだ場面の分析
 - ・シュート時間・エリア、結果など 10 項目
- 4) 試合の勝敗による違いについての分析
 - ・攻撃開始時間、シュート時間など 8 項目

←攻撃方向

R6			R5	R4	R3	R2	R1		
PR 6	PR 5	PR 4	CR4	CR3	CR2	CR1	PR 3	PR 2	PR 1
PC 6	PC 5	PC 4					PC 3	PC 2	PC 1
PL 6	PL 5	PL 4	CL4	CL3	CL2	CL1	PL 3	PL 2	PL 1
L6			L5	L4	L3	L2	L1		

図1 エリア分割図

3. 結果と考察

3-1 攻撃の開始場面について

分析対象 9 試合の攻撃開始エリアで最も多いのは PC1 (図1) の 98 回 (11%) だった。これは相手チームにシュート及びゴール付近まで持ち込まれることが多くゴールキック、GKスロー・キックによって攻撃が開始されることが多かったからだと考えられる。また、「流れ」のプレーに限定すると CL2 の 45 回 (8%) が最も多く、CL2・3、CR2・3 のピッチ中央の 4 エリアが 150 回で全体の 27% を占めていた。また攻撃開始時プレーとその後の展開を見るために、攻撃開始エリアとパスエリアの関連について考察した。そこで左サイド (L1~6、CL1~4)、右サイド (R1~6、CR1~4) が攻撃開始エリアとなった際のパスエリアを比較した。

次にセットプレー以外の流れの中での判断時間では 0 秒が 155 回 (27%)、0~1 秒が 126 回 (22%)、1~2 秒が 108 回 (19%) と 2 秒以下が約 7 割を占めていた。攻撃開始時のタッチ数も 2 タッチ 245 回 (43%)、1 タッチ 157 回 (28%) と 2 タッチ以下で次のプレーに移行していることがわかる。最初のパスの成功率との関係性を見るとタッチ数では差が見られなかった。判断時間は 0 秒での成功率は 90% 近いが、6 秒かかると成功率が 60% 近くまで下がり、判断が遅れるのに比例してパスの成功率が下がるという結果が出た。また、パス部位別のパス成功率では主に近距離のパスに使われやすいインサイドでは 90% が成功しているのに対して、セットプレーや中・遠距離で使われるインステップ、インフロントでは成功率が 50% 前後という結果が出た。これはパスの距離が伸びることによって技術的なリスクが上がることのためであると思われる。

パスの受け手の動きが高いボール保持には重要な要素となる。攻撃が始まった際に 1~3 人の味方が動き出していることが多いという結果になった。ボールとの位置関係を見ると、攻撃が開始された時に前方の近い位置には 50% で動き出しているプレーヤーがいるのに対して、それ以外の方向の反応人数は 70~90% が誰も動き出しているプレーヤーがいらないという結果になった。敵対応数は味方反応人数とそれほど変わらないが、味方プレーヤーは攻撃の際に前方の近い位置で 50% が動き出していることに対して、75% が前方の近い位置に守備が入っている。このような状況では 1 本のパスで前方にボールを運ぶことは難しくなる。

3-2 攻撃の終了場面について

攻撃の終了内容では全体の 60% がパスのミスによってボールを失っており、攻撃終了までのパス本数は 50% 以上が 2 本以下で攻撃開始後すぐにボールを奪われていることがわかった。「奪ったボー

ルをすぐに失う。」ということは、守備の時間が長くなってしまい、ゲームのリズム（流れ）を得ることが難しく、体力の消耗も激しくなる。

攻撃開始エリアと終了エリアとの関連を見るためにパスエリアと同様に左右それぞれのサイドから開始された場合の終了エリアを比較した。両サイドともに逆サイドへの展開が少なく、開始エリアと同サイドで攻撃を終えることが多い。特に左サイドのL3～L6のエリアで攻撃が始まった際には全く逆サイドで攻撃を終えることがないに等しい結果が出た。だが、右サイドからは、左サイドに比べると、逆サイドのL4～L6で攻撃を終える回数が多かった。この2つの結果からI大学の攻撃はサイドチェンジが少なく攻撃を始めたサイドから攻める傾向にあり、特に左サイドから右サイドへの展開が少ないことがわかった。

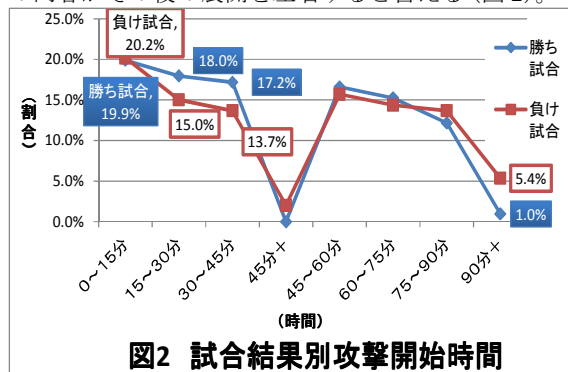
3-3 シュートまで持ち込んだ場面について

シュート結果は全136本のうち、枠外が67本（49%）だった。攻撃開始からシュートまでにかかった時間は0秒（ダイレクト）が19回（15%）で一番多く、2得点を挙げているが、枠外の本数は19本中9本で一番多かった。

シュートエリアで多かったのは、ゴール正面のPC5、CR4、CL4だった。大橋³⁾によれば「1番シュートが多く撃たれているエリアは高校生、ワールドカップ共にゴール正面のエリアでほとんど変わらない。」と述べており、永作²⁾の日本代表のデータからも68%がゴール正面のエリアから撃たれていた。I大学の全13得点中12点がペナルティエリア内からのシュートで、エリア外からの得点はCR4の1点しかないことがわかった。シュートを撃った回数が多かったCR4、CL4では合計で49本のシュート中、得点はわずか1点で、半分以上の25本が枠外という結果になった。

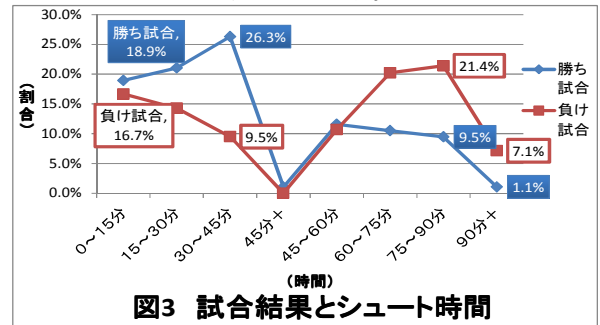
3-4 試合結果による違いについて

攻撃回数はどちらも0～15分と後半に関しては、ほぼ変わらないが15～30分では勝ち試合の方が多く、負け試合の0～15分から15～30分は勝ち試合と比べて落ち幅が大きい。このことから15～30分の内容がその後の展開を左右すると言える（図2）。



シュート数は試合結果に関係なく、前後半ともに立ち上がりの15分では同じような結果である。だが勝ち試合では15～30分で増え始め、30～45分が一番多く26.3%となり、後半は逆に60～75分で減り始め75～90分が一番少なく9.5%だった。一方、負け試合では前半15～30分から減り始め、30～45分が一番少なく9.5%となり、後半は60～75分から増え始め、75～90分が一番多く21.4%とな

って勝ち試合とは全く違う変動を見せた（図3）。これは勝ち試合では前半の15～30分の間にリードを得て勢いに乗って前半は攻め続け、後半は無駄なリスクを避けて、攻撃に出ることが減るのだと考えられる。それに対して、負け試合では15～30分で失点するなどしてリズムを崩し、前半は修正できないまま終わってしまい、後半は残り時間が少なくなるに連れて、逆転するために攻勢に出ていると言える。後半のアディショナルタイム（90分+）では勝ち試合の1.1%に対して、負け試合では7.1%と圧倒的に多くのシュートを撃っていることから同じことが言えるだろう。



4. まとめ

4-1 I大学サッカー部の試合では、攻撃開始エリアと最初のパス及び攻撃終了エリアとの関連を見ると、同サイドでのパス、及び攻撃終了が多く、サイドチェンジのように逆サイドへ展開してのピッチを広く使うような攻撃が少ない。その要因として遠いサイドで動き出し、ボールを受けようとするプレーヤーが10～30%と極端に少ないこととボール保持者の中・遠距離のキックの精度が低いことが考えられる。

4-2 試合勝敗によって、攻撃回数、シュート数の変動に違いが出た。攻撃回数は全体的に違いが少ないが、15～30分の時間帯で負け試合の回数は少なくなっていた。シュート数も同じように前・後半の立ち上がり15分では差は見られなかった。だが、勝ち試合では15～45分までは増え続け、後半ではシュートを前半の半分以下しか撃っていない。負け試合では15分～45分の間は減少するが後半は時間経過とともにシュート数が増え、75～90分が21.4%と一番多くなっていることがわかった。この結果から前半15～30分の内容がその後のゲーム展開に影響しているようだ。

5. 文献

- 1) 小野剛 (2010): 『サッカースカウティングレポート—超一流のゲーム分析—』 (株)カンゼン
- 2) 永作優貴 (2011): 『2010 F I F Aワールドカップ日本代表のゲーム分析—攻撃の最終局面に着目して—』 茨城大学卒業論文
- 3) 大橋 次郎ら (1997): 『サッカーゴールへの科学—科学的分析に基づいた確率の高いシュート—』 東京電機大学出版局