

ゴールキックから始まる攻撃の改善を図る トレーニングの立案方法の検討

加藤 謙*1, 浅田忠亮*2, 藤田実季*3, 小曽根優香*4, 掛川 誠*4

A Study of Training Methodology for Improving Attacks Initiated from Short Goal Kicks

by

Joe Kato, Tadasuke Asada, Miki Fujita, Yuka Ozone and Makoto Kakegawa

Abstract

The purpose of this study was to analyze the characteristics of attacks starting from goal kicks in 15 matches during the knockout stage of UEFA EURO 2024 and to examine training design methods to improve attacks from short goal kicks. The results of this study were as follows: Short goal kicks (43.7%) and receiving in the middle field 2nd area (38.9%) were identified as the predominant starting methods for goal kicks. The success rate of short goal kicks (80.0%) was found to be significantly higher than that of other goal kicks (23.9%). However, when attacks ending in the opponent's field were examined, other goal kicks (88.7%) were shown to achieve a higher percentage compared to short goal kicks (70.9%). Attack patterns from short goal kicks were classified into three categories: attacks continuing in the opponent's field, attacks ending after entering the opponent's field, and attacks ending in their own field. Based on these analytical findings, five key points were identified for developing training methods to improve offensive plays from short goal kicks. The findings of this study were found to provide tactical insights regarding goal kicks following the 2019/20 season rule amendment and could be utilized as fundamental data for practical training design methods.

I. 緒言

2022FIFA ワールドカップにおける日本代表の戦いは、グループステージでは、スペイン代表、ドイツ代表に勝利を収め、グループステージ1位で通過したものの、ノックアウトステージ1回戦でクロアチア代表に90分間と延長戦30分で1対

1の末、PK戦で敗退した。日本／韓国開催を除く、2010年、2018年に続く3回目のベスト16となった¹⁾。

日本サッカー協会は、世界をスタンダードとした強化策の推進として、世界大会での各出場国および日本代表の試合を基に、分析、課題の抽出が

*1 東海大学海洋学部海洋生物学科

*2 東海大学スポーツプロモーションセンター

*3 東海大学人文学部人文学科

*4 東海大学スポーツプロモーションセンター非常勤（静岡キャンパス）

なされ、課題の克服のシナリオ作成をし、課題の克服に取り組み、新たな世界大会へ臨むサーキュレーションを示している²⁾。これは、ゲーム→プレーの分析→プランニング→トレーニングとコーチング→ゲームのコーチングサーキュレーションと同様な流れで、コーチの役割の一部である²⁾。

欧州、南米の各代表として、ワールドカップでの成績上位の結果を残している各国は、世界のサッカーの先進国であることはいうまでもない。欧州サッカー連盟の欧州選手権（以下、UEFA EURO）は、ワールドカップ開催の間に各大陸で開催されている大会の1つであり、ワールドカップ後の欧州諸国のサッカーの傾向を知り得る機会となると言える。

各スポーツにおいて、ルールの改正が試合のパフォーマンスに与える影響についての報告は数多く見られる^{3,4,5,6,7,8)}。国際サッカー評議会(IFAB)は、2019/20 シーズンからゴールキックに関するルールを改正した⁹⁾。ゴールキックで、ボールが蹴られて、明らかにボールが動いたとき、ゴールキックのインプレーとして認められるようになった。これにより、ペナルティーエリア内の味方競技者を配置し、パスをして、攻撃を開始することができるようになった。それによって、Euro2020 Technical Report (2022)では、大会の全ゴールキックの35%がショートパスであり、ポルトガルは全ゴールキックの82.6%をペナルティーエリア内でボールを受けたと報告された¹⁰⁾。2023/24 UEFA Champion League Technical Report (2024)では、決勝トーナメントのゴールキック数は400回以上で、そのうち、76%がショートパスでゴールキックを始めたと報告された¹¹⁾。また、ゴールキックを受けたエリアでは、ディフェンシブサードが全体の65%を占めた。さらに、攻撃の成功率は、ディフェンシブサード以外のエリアでボールを受けたゴールキックより、短いパスでボールを受けたゴールキックの方が高かったと報告している¹¹⁾。

一方で、UEFA EURO 2020を対象にし、ゴールキックの開始方法として、短いパスを使用することで、長いパスよりも、より成功率が高い攻撃を生み出せる可能性があるとする仮説を立てた研究では、その結果、相手フィールドでボールを支配して攻

撃を継続している点において、長いゴールキックが短いゴールキックよりも効率が高いと報告している¹²⁾。

FIFAが発信しているWEBサイトの『コーチたちにゲームの傾向についてより詳しく情報を得る機会を提供する』ための“The Game Insights”において、2019/20 シーズンのゴールキックに関するルール改正について、『ゴールキックを自陣のペナルティーエリア内で受けられるようになったため、ビルドアップに使えるスペースが640m²も広がり、チームはより余裕を持ってビルドアップできるようになった』。それにより、『相手チームのハイプレスにより、GKが数的に余剰なプレーヤーとなり、後方からのビルドアッププレーに関与するようになった。ルール変更によってもたらされた大きな変化により、こうした状況を想定したトレーニングが必要になった』と報告している¹³⁾。

このように、ゴールキックに関するルールが改正され、試合中のプレーに変化が認められている。したがって、コーチングの場では、それに伴い、試合中に起こり得る課題を克服するためのトレーニングを立案し、トレーニングを実践させ、コーチングをして、新たな試合に向けて準備することが求められる。

リスタートの1つであるゴールキックに関する研究は数少なく、実際にトレーニングの立案までの過程をまとめた研究も数少ない。そこで、本研究は、UEFA EURO 2024の決勝トーナメント15試合でのゴールキックから始まる攻撃の様相を分析し、その傾向を明らかにし、さらに、ショートゴールキックからの攻撃の改善を図るトレーニング立案方法を検討することによって、日本サッカーの発展の一助となることを目的とした。

Ⅱ. 方法

1. 対象試合

UEFA EURO 2024の決勝トーナメント15試合を対象にした。試合は動画配信サービス「ABEMA」で配信された試合映像を使用した。

2. 記述的ゲームパフォーマンス分析

1) 基本的方法

対象の試合映像を再生し、ゴールキックの場面を記録した。分析には、サッカーのゲームパフォーマンス分析システム¹⁴⁾を使用した。分析は筆者1人が行った。

2) 分析対象

ゴールキックから開始した攻撃のうち、ゴールキックの開始から終了までの映像が記録されているゴールキックを対象とした。また、ゴールキックの開始のパスをゴールエリア（以下、GA）、GAを除いたペナルティーエリア（以下、PA）、ペナルティーエリアとタッチラインの間のエリア（以下、SPA）で受けたゴールキックをショートゴールキック¹²⁾（以下、SGK）と定義した。

3) 分析項目

①ショートゴールキックの回数

ゴールキックの開始から終了までの回数、ゴールキックの開始の映像がなくゴールキック後の攻撃と想定される回数、試合映像に全く映っていないゴールキック回数を記録した。次に、ゴールキックの開始から終了までの映像から、ゴールキックを受けたエリアを記録した。

ゴールキックを受けたエリアは図1に示した。ハーフウェイラインとペナルティーエリアラインから同距離となり、両ラインと平行となるように仮定のライン（以下、仮定ライン）を設定した。それにより、ゴールライン、ペナルティーエリアライン、仮定ライン、ハーフウェイラインにより、ハーフフィールドを3分割し、全フィールドを6分割した。ゴールキックを開始するチームのハーフフィールドのGA内、PA内、SPAとした。またGA、PA、SPAをD1とした。ペナルティーエリアとペナルティーエリアの長辺を延長したタッチラインまでのラインと仮定ラインまでのエリアをD2とし、次のエリアをM1とし、順にM2、A1、A2とした。エリアの判別には、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。

②ゴールキックの成功回数

ゴールキックの成功は、1番目の味方競技者がゴールキックを開始し、2番目の味方競技者がボ

ールを保持し、プレーを続けられ、3番目の味方競技者がボールを保持した場合とし、成功回数を記録した。また、2、3番目のボール保持者が相手競技者であった場合を失敗とした。

③ゴールキックの攻撃終了フィールド

攻撃の終了は、2人の相手競技者が続けてボールを保持した場合、もしくは、アウトオブボールとなった場合とした。ハーフウェイラインを境にして、ゴールキック開始フィールドを自フィールド（以下、自F）とし、反対のフィールドを相手フィールド（以下、相手F）として、回数を記録した。SGKとSGK以外のゴールキックに分け、まとめた。

④ゴールキックの攻撃時間

ゴールキック開始から攻撃の終了までの時間を記録した。SGKとSGK以外のゴールキックに分け、平均時間を算出し、最大時間、最小時間をまとめた。

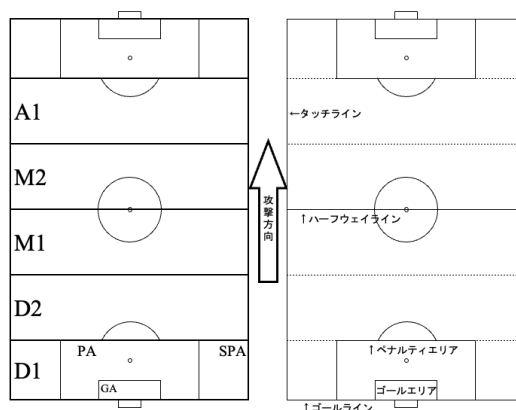


図1. フィールドのエリア

⑤ショートゴールキックのボールの軌跡

ショートゴールキックで開始した攻撃のボール保持者の位置、プレー、結果を記録した。攻撃の最後のプレーを基準に分類した。

4) 分析結果の処理方法

統計処理は、統計分析ソフトRを使用し、ゴールキックを受けたエリア、ゴールキックの成功と失敗回数、ゴールキックからの攻撃終了フィールドにおいて、カイ二乗検定を採用し、有意水準は

いずれも 5%未満とした。

3. トレーニング立案方法の検討

1) サッカーの局面およびサブ局面の設定

サッカーの 4 つの局面として、攻撃、守備、攻撃から守備への切り替え、守備から攻撃への切り替えから選んだ¹⁵⁾。さらに、それぞれのサブ局面をまとめた¹⁵⁾。

2) 各局面での理想像の設定

各局面での理想像を明確にし、その理想像により近づくための方法をまとめた。

3) 試合の場面の抽出

試合で創出されたプレーのなかから、1 つの局面、もしくは、サブ局面の理想像を達成することができなかった場面を抽出した。さらに、達成することができなかった原因をまとめ、トレーニングの課題を設定した。

4) トレーニングのプランニングの準備

想定された理想像の場面に基いて、フィールドの位置、フィールドの広さ、競技者の人数、ゴールの数および種類、ルールについて、立案する。コーチングを実施する際に必要となるキーファクターおよび留意点に関しては、対象競技者の競技レベルに応じて異なるため、本研究では省いた。トレーニングの立案に当たって、JFA 教本に則り、理想とした攻撃が再現されるように考案されたゲームから逆算して、トレーニング 2、トレーニング 1、ウォーミングアップに設定できるように立案した。オーガナイズ、ルールをまとめた。想定したチームは、ゴールキーパーを含めた競技者が 22 名から 25 名とし、11 対 11 の試合で実践することと設定した。トレーニングできるスペースは正規フィールドのタッチライン 105m、ゴールライン 68m とした。また、自チームおよび相手チームのプレーヤーのポジションのシステムは、自チームが 1-4-3-3 とし、相手チームは 1-4-4-2 とした。

Ⅲ. 結果

1. ショートゴールキックの回数

決勝トーナメント 15 試合のゴールキック回数は 251 回であった。そのうち、ゴールキック開始から攻撃が終了するまでの映像が記録されていた

ゴールキック回数は 126 回であった。また、ゴールキック後の攻撃と想定されるゴールキック回数は、108 回であった。試合映像に全く映っていなかったゴールキックの回数は 17 回であった。

ゴールキックを開始したパスを受けたエリアは、GA で 18 回 (14.3%)、PA で 29 回 (23.0%)、SPA で 8 回 (6.3%)、D2 で 6 回 (4.8%)、M1 で 4 回 (3.2%)、M2 で 49 回 (38.9%)、A1 で 12 回 (9.5%)、A2 で 0 回であった。ショートゴールキックから始まった攻撃は、55 回 (43.7%、D1) であった。

ボールを受けたエリアにおいて、 $\chi^2=141.71$ 、 $p=0.000<.05$ でゴールキックを受けたエリア回数には有意差が認められた。D1、M2 でボールを受ける回数が多く、D2、M1、A1 では少なかった。

2. ゴールキックの成功回数

SGK の成功回数は 44 回 (80.0%)、失敗回数 11 回 (20.0%) で、SGK 以外のゴールキックの成功回数は 17 回 (23.9%)、失敗回数は 54 回 (76.1%) であった。SGK と SGK 以外のゴールキックの攻撃が成功した回数を比較した結果、 $\chi^2=38.99$ 、 $p=0.000<.05$ で、ゴールキックの開始方法とその攻撃の結果の間には統計学的に有意な関係が認められた。

3. ゴールキックの攻撃終了フィールド

SGK の攻撃終了フィールドにおいて、自 F が 16 回 (29.1%) で、相手 F が 39 回 (70.9%) であった。SGK 以外のゴールキックの攻撃終了フィールドにおいて、自 F が 8 回 (11.3%) で、相手 F が 63 回 (88.7%) であった。SGK と SGK 以外のゴールキックの攻撃終了フィールドの回数を比較した結果、 $\chi^2=6.38$ 、 $p=0.012<.05$ で、ゴールキックの開始方法とその攻撃終了フィールドの間には統計学的に有意な関係が認められた。

4. ゴールキックの攻撃時間

SGK の攻撃の平均時間は 25 秒で、最長は 1 分 59 秒で、最短は 5 秒であった。SGK 以外の攻撃では平均時間が 8 秒で、最長は 31 秒、最短は 3 秒であった。

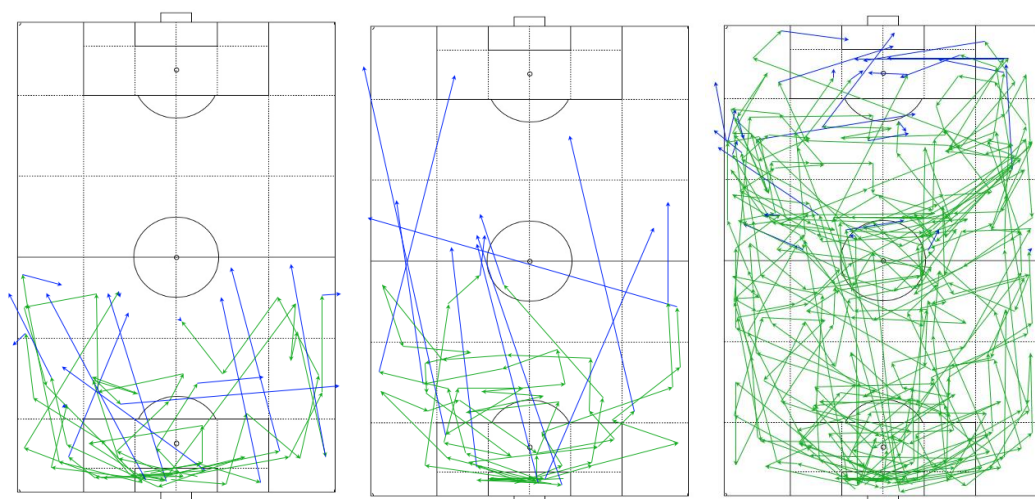


図 2. ショートゴールキックのボールの軌跡

左図：自 F で攻撃が終わる場面，中央図：相手 F に侵入したが攻撃が終わる場面，右図：相手 F に侵入して攻撃が続く場面

5. ショートゴールキックのボールの軌跡

ショートゴールキック 55 回の攻撃開始から終了までのボールの軌跡を図 2 に示した．攻撃の最後のボールの軌跡を分類して，攻撃終了のフィールドが自 F で攻撃が終わる場面（16 回），相手 F に侵入したが攻撃が終わる場面（12 回），相手 F に侵入して攻撃が続く場面（27 回），の 3 種類の傾向に分けられることができた．

6. トレーニング立案方法の検討

1) サッカーの局面およびサブ局面の設定

ゴールキックの場面となるため，サッカーの局面としては，攻撃とした．さらに，ゴールキックからの攻撃は，フィールドを 3 分割したディフェンシブサードからの攻撃となり，攻撃を組み立てる（以下，ビルドアップ）のサブ局面とした．

2) サッカーの局面およびサブ局面での理想像の設定

サッカーの局面を攻撃，そのサブ局面を攻撃の組み立てとした場合の理想像は，ゴールキックからの攻撃について，相手 F へボールを進めて，相手 F で攻撃を続けることと設定した．また，優先順位として，ボールを支配しながら，ボールを相

手 F へ進めることとした．さらに，相手の守備の競技者の位置によって，相手 F へ素早くボールを配球してボールを進める方法を実行することは，競技者の判断に委ねることとする．

3) 試合の場面の抽出

55 回のショートゴールキックのボールの軌跡から，攻撃が終了したプレーを確認し，3 つに分類した．1 つ目は相手 F へ侵入でき，攻撃が続いた場面とした．ショートゴールキックからの攻撃の理想像として考えられる．2 つ目は相手 F へ侵入できたが攻撃が続かなかった場面，3 つ目は相手 F に侵入できなかった場面に分け，これら 2 つの場面は理想像に達していないことから，トレーニングにて改善を図り，試合でのプレーを発揮できるようにする課題となった．

自 F でボールを失った 16 つの場面を確認すると，パスやコントロールミスでのボールカットが 9 回で，スローインが 6 回，ファールを受けたが 1 回であった．ボールカットで相手ボールとなった攻撃は 9 回で，そのうち，D2 でボールを失った回数は 4 回で，M1 では 5 回であった．相手 F に侵入したものの攻撃が続かなかった 12 つの場面を最終のパスを確認すると，自 F からのロングパスが 8 回，ショートパスやミドルパスが 3 回，サイ

表 1. トレーニングフィールドの位置案

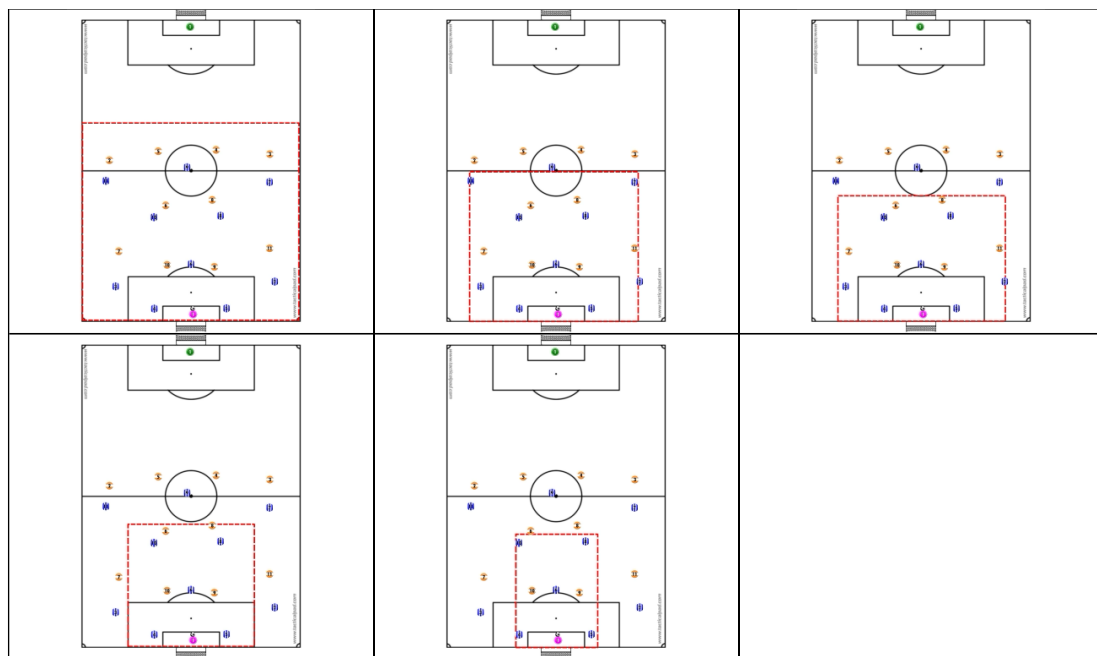
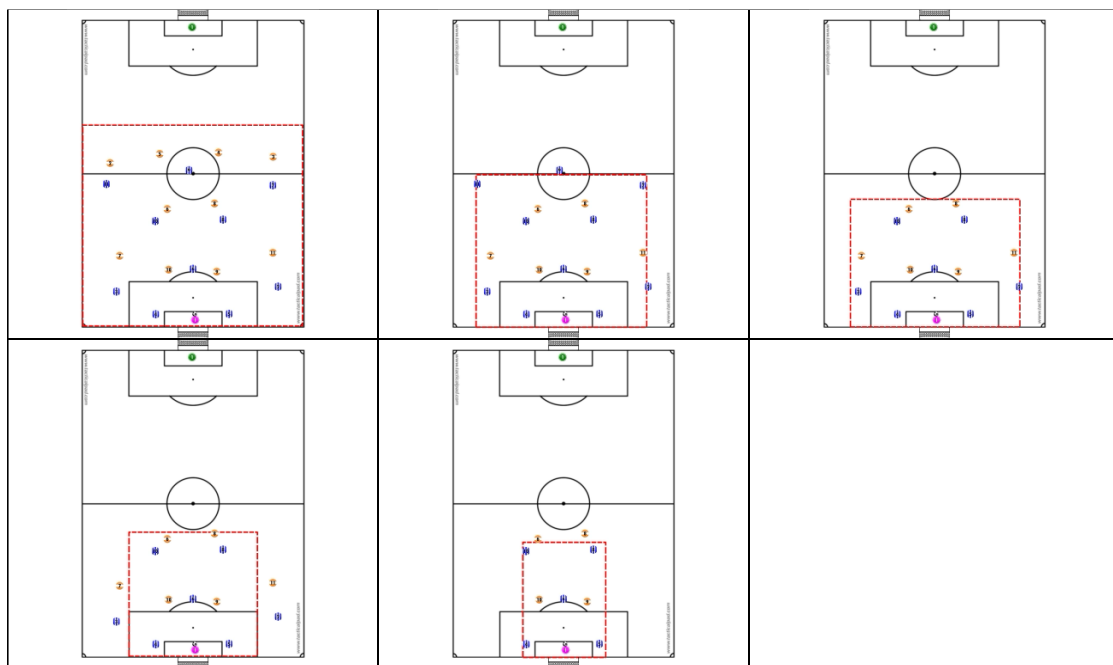


表 2. トレーニングフィールドのエリアおよび競技者の人数／配置案



ドレンジでのロングパスが1回であった。D1からのパス回数は5回で、D2からの回数は3回で、M1からのパス回数は4回であった。

4) トレーニングのプランニングの準備

フィールドの位置(表1)は、ゴールキックからの攻撃の改善をするためのトレーニングであるため、自Fゴール前を中心にフィールドを設定する。フィールドの広さは、相手Fへボールを進め、かつ、攻撃を続けることが理想としているため、ハーフウェイラインを越えるように段階的に設定することが必要となる。競技者の人数(表2)は、ゴールキーパーを始め、センターバックやサイドバックのディフェンダー、さらに、ミッドフィールダー、ボランチ、攻撃的ミッドフィールダーとし、4人から8人程度とし、当然ながら11人まで増やす。相手を想定した守備側の人数は、相手のフォワードの1人から3人を基準に、相手のフォワード、ミッドフィールダーの人数を配置していく。最終的には、相手のディフェンダーを配置する。トレーニングフィールドに応じて、人数と配置は変化する。システムに関しては、自チームで採用しているシステムを用いる。また相手のシステムは、次節、もしくは、将来対戦するチームのシステムとして、それらの守備に対して、トレーニングを立案する。ゴールの数および種類は、ゴールラインに正規のゴールを置き、ゴールキックを開始させることが重要である。ゴールキックから攻撃するチームは、相手Fへボールを前に進めること、攻撃をし続けることが理想であるため、ハーフウェイラインを越えることができるようにゴールを設定する必要がある。自Fでは、正規のゴールをしようするのではなく、ミニゴール、ゾーンゴール、ターゲットプレイヤーの配置を採用して、ボールを相手F方向へ進める目標からずれないようにする。ルールに関しては、ゴールキックから始める、ゴールキックのルールで始める、攻撃と守備の連続性を保つ、タッチ制限はなし、攻撃側の人数を1人から3人以上の数的優位とする、ターゲットプレイヤーを配置した場合、その後、ボールを受ける、ゾーンゴールはドリブルもしくはパスでの進入とする。

トレーニングメニュー案を表3に示した。ゴー

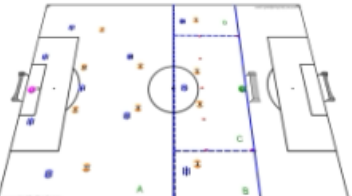
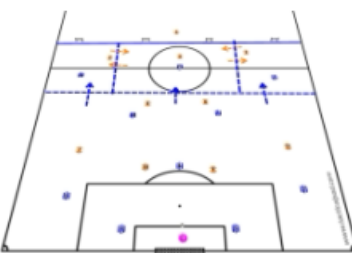
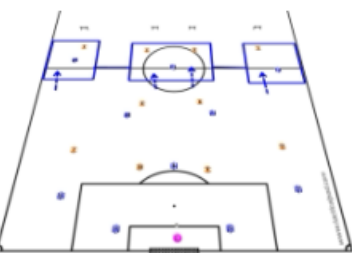
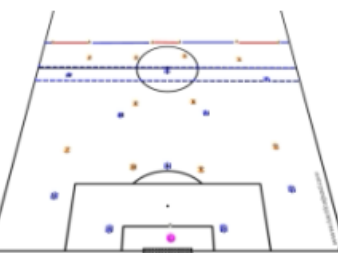
ルキックからボールを保持しながら、相手フィールドへ進入するために、数的に有利になるように設定した。相手の守備を回避しやすいようにした。重要なことは、ボールを相手フィールドに進めることであるため、攻撃方向が明確になるようにした。フィールド内で、相手フィールド方向へボールを進められた際に、ボール保持者の周りにサポートできるように試みた。前方のターゲットの役割の競技者をフリーにするのではなく、相手の守備者を配置することでサポートの必要性を追求できるように試みた。

IV. 考察

ゴールキックを開始したパスを受けたエリアについて、本研究の対象とした126回のゴールキックのうち、55回(43.7%)がSGKで開始され、ゴールキックの開始で、ショートゴールキックを採用することが多いことが明らかになった。その背景として、ゴールキックのルール改正によって、ペナルティーエリア内に味方競技者を配置することができ、ゴールキックの開始パスを確実に成功させることが容易になったためと考えられる。次に多くゴールキックを受けたエリアはM2であった。ゴールキックに採用されたパスは、短くてゴールエリアからハーフウェイラインまでの47m以上のロングパスということになる¹⁶⁾。これらは、効率性の高いロングキックを採用し、いち早く相手Fへボールを進めることができるため、採用されたと考えられる¹²⁾。また、SGKを中心に採用している場合、相手チームは守備の開始をペナルティーエリア付近からSGKが始まると、素早くボール保持者にプレスにいく守備(以下、ハイプレス)¹³⁾で対応することがあるため、その守備を回避するために、ロングキックを採用したことも考えられる。相手チームの状況、試合状況に応じて、ゴールキックの開始方法を選択していることが考えられる。

ゴールキックの成功回数について、ゴールキックの成功は、ゴールキックを開始した1人目から続いて、2人目、3人目の味方競技者にボールが渡った場合とした。SGKの場合、ゴールエリアも含むペナルティーエリア内でボールを受ける回数が

表 3. トレーニングメニュー案

		
GK+7vs6 → 3vs4+GK ①DF1/3, MF1/3 ②68m x 80m ③11人, 11人 ④正規ゴール2個 ⑤ゴールキックから開始でアウトオブボールになるまで続ける 攻撃側は、ハーフウェイラインを越える, 越える方法はパスもしくはドリブルとする, 2人侵入できる 守備側は、ボールを奪ったら, 攻撃する	GK+7vs6 → 3vs4+GK ①DF1/3, MF1/3 ②68m x 80m ③11人, 11人 ④正規ゴール2個 ⑤ゴールキックから開始でアウトオブボールになるまで続ける 攻撃側は、ハーフウェイラインを越える, 越える方法はパスもしくはドリブルとする, Bエリアに1人, Cエリアに2人侵入できる 守備側は、ボールを奪ったら, 攻撃する	GK+7vs6 → 3vs4+GK ①DF1/3, MF1/3 ②68m x 80m ③11人, 11人 ④正規ゴール2個 ⑤ゴールキックから開始でアウトオブボールになるまで続ける 攻撃側は、点線を越える, 越える方法はパスもしくはドリブルとする, Bエリアに1人, Cエリアに2人侵入できる 守備側は、ボールを奪ったら, 攻撃する
		
GK+7vs6 → 3vs3 ①DF1/3, MF1/3 ②68m x 62m ③11人, 9人 ④正規ゴール1個, ミニゴール4個 ⑤ゴールキックから開始でアウトオブボールになるまで続ける 攻撃側は、4つのミニゴールを目指す, 点線を越える, 越える方法はパスもしくはドリブルとする, 各エリアに1人侵入できる 守備側は、ボールを奪ったら, 攻撃する	GK+7vs6 → 3vs4 ①DF1/3, MF1/3 ②68m x 62m ③11人, 10人 ④正規ゴール1個, ミニゴール4個 ⑤ゴールキックから開始でアウトオブボールになるまで続ける 攻撃側は、4つのミニゴールを目指す, 各エリアの点線を越える, 越える方法はパスもしくはドリブルとする, 各エリアに1人侵入できる 守備側は、ボールを奪ったら, 攻撃する	GK+7vs6 → 3vs4 ①DF1/3, MF1/3 ②68m x 62m ③11人, 10人 ④正規ゴール1個, ラインゴール3箇所 ⑤ゴールキックから開始でアウトオブボールになるまで続ける 攻撃側は、3箇所のラインゴールの突破を目指す, 点線を越える, 越える方法はパスもしくはドリブルとする, 2人侵入できる 守備側は、ボールを奪ったら, 攻撃する

ゴールキックから始まる攻撃の改善を図るトレーニングの立案方法の検討

表 3. トレーニングメニュー案（前頁続き）

GK+5+2サーバー vs 4 ①自F ②40m x 45m ③8人, 4人 ④正規ゴール1個, ミニゴール2個 ⑤ゴールキックから開始でアウトオブボールになるまで続ける 攻撃側は, 2つのミニゴールを目指す, 2サーバーを使える 守備側は, ボールを奪ったら, 攻撃する	GK+5+2ターゲット vs 4+2 ①自F ②55m x 45m ③8人, 6人 ④正規ゴール1個, ミニゴール4個 ⑤ゴールキックから開始でアウトオブボールになるまで続ける 攻撃側は, 4つのミニゴールを目指す, 2ターゲットを利用できる 守備側は, ボールを奪ったら, 攻撃する	GK+3+2サーバー+1ターゲット vs 2+2 ①自F ②20m x 45m ③7人, 4人 ④正規ゴール1個, ミニゴール2個 ⑤ゴールキックから開始でアウトオブボールになるまで続ける 攻撃側は, 2つのミニゴールを目指す, 1ターゲットと2サーバーを利用できる 守備側は, ボールを奪ったら, 攻撃する
GK+3+1ターゲット vs 2+1 ①自F ②20m x 40m ③4人, 3人 ④正規ゴール1個, ミニゴール3個 ⑤ゴールキックから開始でアウトオブボールになるまで続ける 攻撃側は, 3つのミニゴールを目指す, 1ターゲットを利用できる 守備側は, ボールを奪ったら, 攻撃する	パスワークA パスワークC	パスワークB ①フィールドの位置 ②フィールドの広さ ③競技者の人数 ④ゴールの数および種類 ⑤ルール

多い。そのため、全て成功していることから2人目から3人目にボールが渡った場合を成功とした。また、SGK以外のゴールキックでは、浮いた、距離が長いパスとなる可能性が高く、2人目は、相手との競り合いなどでワンタッチでのプレーを余儀なくされることが考えられる。よって、2人目がワンタッチしたので成功と数えることは現実のプレーの成功とは言い難い。それらを踏まえ、SGKの成功回数は、40回でSGK全体の8割を占めた。SGK以外のゴールキックの成功回数では、17回で全体の2割強に留まった。3人目にボールが渡るまでの守備を考えてみると、SGKでは、ボールを受ける2人目の競技者は、相手ゴール側を向いてボールを受けることが可能である。SGK以外のゴールキックでは、ゴールキックの位置から2人目の位置の距離が長くなってしまったため、相手プレスを受けやすくなると考えられる。相手ゴール側を向けていても相手との距離が短い、もしくは、相手ゴール側を向けずにボールを触ることが考えられる。2人目の競技者の状況が異なるため、3人目までボールが渡る回数に差が生じたと考えられる。

ゴールキックの攻撃終了フィールドについて、ゴールキックの開始方法で、相手Fで攻撃が終了した回数は、SGKでは39回(70.9%)で、それ以外では63回(88.7%)であったことから、ボールを相手Fへ進める目的を果たす方法としては、SGK以外のゴールキックが効率的であると考えられる。しかし、SGKにおいても、7割が相手Fへボールを進めることができていることから、3人目で既に相手Fへ侵入しているか、4人目以降も継続してボールを保持できていることが推察される。

ゴールキックの攻撃時間について、SGKの平均時間がそれ以外の平均時間より長くなった。チームとしてボールを保持できている時間が長くなっていることとなる。これは、試合の実際にプレーが動いている時間であるアクチュアルプレーイングタイム¹⁷⁾の一部といえ、試合観戦の魅力を高められていると考えられる。したがって、ゴールキックの開始方法が試合観戦の魅力を高める要素の1つであると推察できる。

ショートゴールキックのボールの軌跡につい

て、SGKで開始した攻撃の終了フィールドが相手Fであった回数は39回であった。このうち、相手Fで攻撃が続かずに終了した攻撃は12回で、相手Fで攻撃が続いた回数は27回であった。相手Fで攻撃が続かなかったボールの軌跡を確認すると、ハーフウェイラインを越えたパスがショートパスであったのは2回で、ロングパスであったのは10回であった。また自Fで攻撃が終了した16回のうち、ロングパスが7回、相手ゴール方向へパスを受けた後のプレーミスが6回、パスミスが3回であった。自Fで、もしくは、相手Fで攻撃が続かなかった原因として、ロングパスの精度、動き出すタイミング、サポートの質(角度、タイミング、距離)、プレーの判断、ファーストタッチ、周りを観るが挙げられる。

トレーニングの立案について、試合を再現した場面でトレーニングすることを重要視した。なぜならば、サッカーは、11人の個人が集まったチームスポーツであり、11人が個々人で状況を把握し、理解し、プレーを選択して実行するスポーツでもある。それには、チームとして、どのようにボールを相手フィールドへ進めるかを競技者およびコーチが共通に理解することが重要である。そのため、サッカーの局面およびサブ局面での打開する考え方の共通理解が重要となる。それらを元に、フィールドに立った競技者たちが個々で判断し、サッカーをプレーするのである。本研究で取り上げたゴールキックは、2019/20シーズンにルール改正が行われ、ゴールキックの開始の基準について、ボールが動いた時点でインプレーと認められることとなった。それに加え、自チームの競技者はペナルティーエリア内に入ることができるようになった。このルール改正の利点を活かし、新たな共通理解を確立してする必要がでてきたことは言うまでもない。それは、ゴールキックをペナルティーエリア内で受ける場面での共通理解の確立である。

2019/20シーズンから既に日本では4シーズンを経過しており、秋リーグ開催の欧州では5シーズン目に突入している。先行研究¹³⁾では、ショートゴールキックに対して、インプレーとなったら、守備側が素早くボールへプレスに行く守備をする

ようになったと報告されている。またそれを回避するために、ゴールキーパーの足でボールを操作する能力や判断能力が重要であると指摘されている。本研究で対象としたゴールキックのうち、43.7%がショートゴールキックでプレーが再開されていた。また、3人目までボール保持できた回数の成功回数は80%を占めた。しかし、攻撃の終末に目を向けると、相手フィールドまで到達せずに攻撃が終了となった、もしくは、相手フィールドに侵入して次のプレーで攻撃が終了となった28回でショートゴールキック全55回の半分を占めた。さらに、攻撃の効率性からすると、SGK以外で開始して、相手フィールドに侵入できた割合が88.7%であり、SGKは70.9%に留まった。このようななか、ショートゴールキックの攻撃の原因を考慮し、相手フィールドへ進入でき、攻撃を続けられるように改善することの必要性が明らかになった。

トレーニングの立案に際し、留意したことは、まずは、試合と同様な場面を抽出し、再現できるようにトレーニングを設定することであった。そのために攻撃側および守備側のゴールを設定した。こうすることで、サッカーの4局面が連続して創出されるため、試合と同様な場面を再現されやすくなると考えられる。また、可能な限り、守備側の競技者を設定し、プレーに選択肢を持たせ、攻撃者の判断を伴わせるようにした。競技者の人数は、攻撃側のゴールキーパーを除いて、同数となっている場合、攻撃側が1人、数的有利になる。その人数を基本に攻撃側の競技者を必要に応じて配置した。なぜなら、自フィールドでボールを相手に奪取されてしまうと、相手の攻撃が素早くゴールに向かいやすくなるため、自フィールドでは、ボールを相手に奪取されないようにする方法を理解させることが必要であると考えられる。そのため、トレーニングの始めには、2人以上の数的有利と設定し、ボール保持者に対して、その数的有利の人数分のボールを受けるパスコースが多くなるため、ボールを相手フィールドへより容易に進めることができるように設定した。そして、習熟度や習得度により、競技者の人数を同数にするように設定する必要がある。それは、試合では、ゴ

ールキーパー以外の人数は同数であるからである。同数の状況で、タイミングを図り、相手の守備を外して、ボールを受けたり、ボールを相手フィールド方向へ進めたりできるように、トレーニングで設定し、プレーの改善方法を経験させておくが重要であると考えられる。また、フィールドを区切り、トレーニング開始時の配置を設置したり、エリアを限定し、それぞれの目的を明確したりする工夫も随時ルールに折り込んでいくことがよりよいトレーニングになると考えられる。

最後に、本研究の課題として、分析調査を筆者1名としたが、信頼性および妥当性を高めるために分析方法を熟知した複数の分析者で分析調査を実施することと挙げられる。

V. 結論

本研究の目的は、UEFA EURO 2024の決勝トーナメント15試合におけるゴールキックから始まる攻撃の様相を分析し、ショートゴールキックからの攻撃の改善を図るトレーニング立案方法を検討することとした。その結果を以下に示した。

- 1) ゴールキックの開始方法として、ショートゴールキック(43.7%)とM2エリアでの受け(38.9%)が高い割合を占めた。
- 2) ショートゴールキックの成功率(80.0%)は、それ以外のゴールキック(23.9%)と比較して有意に高かった。しかし、相手フィールドでの攻撃終了という点では、ショートゴールキック(70.9%)よりもそれ以外のゴールキック(88.7%)の方が高い割合を示した。
- 3) 攻撃時間に関して、ショートゴールキック(平均25秒)は、それ以外のゴールキック(平均8秒)と比較して長い保持時間を示した。
- 4) ショートゴールキックの攻撃場面は相手フィールドで攻撃が続く場面、相手フィールドに侵入したが攻撃が終わる場面、自フィールドで攻撃が終わる場面の3種類に分類された。

これらの分析結果に基づき、ショートゴールキックからの攻撃の改善を図るトレーニング立案方法として、要点を以下にまとめた。

- 1) ゴールキックから始め、ゴールキーパーを含めたトレーニングを立案する。
- 2) 攻撃側および守備側のゴールを設定する。
- 3) 守備側の競技者を適切に配置し、攻撃者の判断を伴う場面を設定し、攻撃者に選択肢を持たせ、プレーを決定させるようにする。
- 4) 攻撃側の数的優位から始め、習熟度に応じて同数の状況へと段階的に移行する。
- 5) フィールドの区切りやエリアの限定について、目的を応じた工夫を随時導入する。

本研究で得られた知見は、2019/20 シーズンのルール改正後のゴールキックに関する戦術的な示唆を提供するとともに、実践的なトレーニング立案方法の基礎資料として活用できると考えられる。今後は、より多くの試合データの分析や、本研究で提案したトレーニング方法の実践的な検証が求められる。

文献

- 1) 日本サッカー協会 (2024) FIFA World Cup Qatar 2022, http://www.jfa.jp/samuraiblu/worldcup_2022/qatar/ (2024 年 12 月 5 日閲覧)
- 2) 日本サッカー協会 (2024) JFA サッカー指導教本 2024, 公益財団法人日本サッカー協会, p. 12-14
- 3) 末永尚, 久保田洋一, 吉村雅文他 (2002) サッカーのルール改正後におけるゴールキーパーのプレー-2000 年競技規則改訂より, 順天堂大学スポーツ健康科学研究, 6 号, p. 159-165
- 4) 中本光彦, 細川正義, 梶山俊仁他 (2020) 2017 年と 2018 年のスクラムに関するルール変更がラグビーのゲーム様相に及ぼす影響について, スポーツパフォーマンス研究, 12 号, p. 302-308
- 5) 清水利佳 (2009) バスケットボールにおけるルール変更に伴う現状と課題, 鈴鹿国際大学紀要 Campana, 15 号, p. 65-76
- 6) 菊地直子, 林直樹 (2010) バドミントンにおけるラリーポイント導入によるプレースタイルの変化について, 仙台大学紀要, 41 号, p. 249-256
- 7) 吉田康伸 (2003) バレーボールにおけるルール改正に伴う戦術の変化についての研究, 法政大学体育・スポーツ研究センター紀要, 21 号, p. 23-26
- 8) 古川拓生, 諸藤陸, 首藤弘人 (2023) ラグビーのルール改正に関する研究-2022 年の新ルールの効果と影響一, コーチング研究, 37 巻 1 号, p. 59-73
- 9) IFAB(2019)Laws-of-the-game2019/20, International Football Association Board, <https://downloads.theifab.com/downloads/laws-of-the-game-2019-20>(2024 年 12 月 11 日閲覧)
- 10) Union of European Football Association (2022)Euro2020 Technical Report, <https://uefatechnicalreports.com/pdf-uefa-euro-2020>(2024 年 12 月 11 日閲覧)
- 11) Union of European Football Association(2024) UEFA Champions League Technical Report, <https://uefatechnicalreports.com/pdf-ucl-2024-technical-report> (2024 年 12 月 11 日閲覧)
- 12) Matheus Henrique de A M, Vitor Hugo SR (2023) Association between goal kick strategies and the offensive outcome in the UEFA Euro 2020, HUMAN MOVEMENT, 24(3), p. 51-57
- 13) FIFA (2021) Building from goal kicks, <https://www.fifatrainingcentre.com/en/game/game-insights/building-from-goal-kicks.php>(2024 年 12 月 11 日閲覧)
- 14) 加藤譲, 有山逸平, 一ノ瀬一世 (2015) サッカーのゲームパフォーマンス分析システムの開発及び実用性の検証, 東海大学紀要体育学部, 第 45 号, p. 33-49
- 15) 日本サッカー協会 (2024) JFA サッカー指導教本 2024, 公益財団法人日本サッカー協会, p. 86-92
- 16) Stats Perform (2020) Long or Short? How the New Short Goal Kick Rule is Impacting Football, <https://www.statsperform.com/resource/long-or-short-how-the-new-short-goal-kick-rule-is-impacting-football/>(2024 年 12 月 11 日閲覧)
- 17) 日本サッカー協会 (2016) アクチュアル・プレーイングタイム〜いつも心にリスペクト Vol. 40, <https://www.jfa.jp/respect/heart/news/00012414/>(2024 年 12 月 11 日閲覧)