

サッカーにおける Successful 群と Unsuccessful 群の攻撃の違い

—FIFA WORLD CUP 2014 BRAZIL において—

コーチング科学研究領域

5014A023-5 竹谷 昂祐

研究指導教員：堀野 博幸先生

I. 序論

1. 研究背景

サッカーのゲームパフォーマンスに関する研究は数多く、4 年に一度開催される FIFA ワールドカップ（以下「WC」と略す）あるいは UEFA ヨーロッパ選手権（以下「EURO」と略す）に代表される世界の強豪国が競い合う大会が分析対象となることが多い(Acar et al., 2009; Hughes & Franks, 2005; Reep & Benjamin, 1968; Saito et al., 2013; Yamanaka et al., 1993). 現代サッカーにおいて攻撃は「パス本数が少なく、長い時間ボールを保持せず得点あるいはシュートに至る攻撃（速攻）」と「パス本数が多く、長い時間ボールを保持し得点あるいはシュートに至る攻撃（ポゼッション攻撃）」田村（2015）に分けられる。「上位に進出したチームはその場の状況（チーム戦術、スコア、時間帯など）に応じて、カウンターとポゼッションを使い分けていた」JFA テクニカルレポート（2015）

II. 研究 I

1. 分析対象

2014WC 優勝のドイツ、準優勝のアルゼンチン、3 位オランダの 3 チームを Successful 群とし、グループリーグ勝点 0 だったホンジュラス、カメルーン、オーストラリアの 3 チームを Unsuccessful 群とし、2 群間で分析を行った。対象とした試合は消化試合を分析対象から除くためにグループリーグ突破、敗退が決定していない各チームのグループリーグ 1, 2 戦

目の有効攻撃シーンを対象とした。

2. 分析方法

「シュートが放たれた攻撃、ラストパスが出された攻撃、攻撃側チームが相手ペナルティエリア内でボールを保持した攻撃」樋口（2010）を参考に Dart Fish 8.0 でタキングし、抽出した。「ボール奪取位置」から「ラストプレーの位置」までのパス・ドリブル・トラップ・シュートなどのプレーの過程を時間軸に合わせてボールの位置をプロットし、プレーの軌跡を追跡した。有効攻撃のプレーの軌跡追跡後、各々のプレーのタイムコードをもとに「速攻の目安時間」田村(2015)を参考にして速攻・ポゼッション攻撃を分類した。

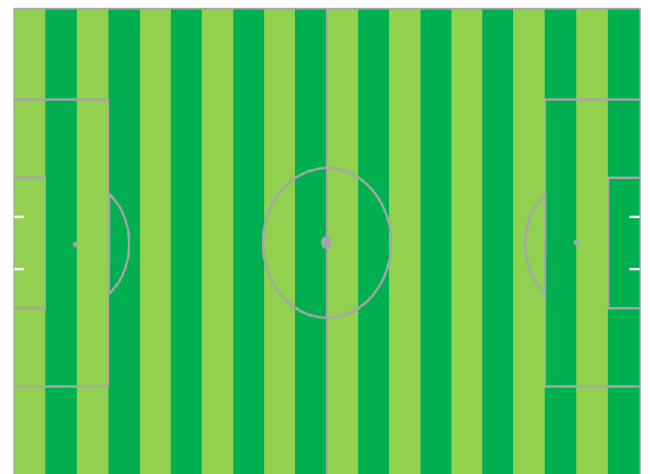


図1 デジタル画像としての二次元座標平面

3.結果

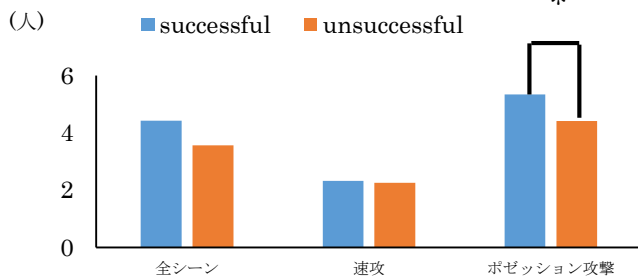


図4 各群の関わった人数の平均値

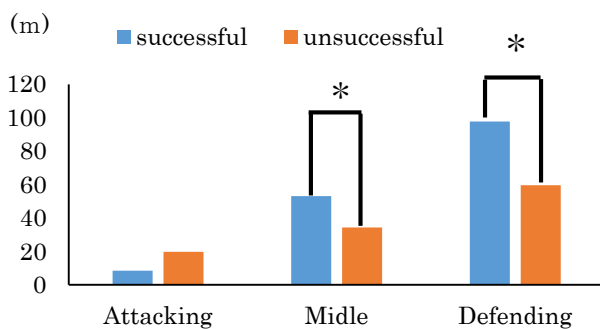


図11 速攻におけるエリアごとのプレーの総移動距離

4.考察

図4からわかるようにポゼッション攻撃を行う際の関わった人数に2群間で有意な差がみられた。

III. 研究Ⅱ

1.分析対象(研究Ⅱ)

2014WC パス成功率 85% (全体 1 位) ながらグループリーグを敗退したイタリア(FIFA.com 参照)と 2014WC パス成功率 82%(全体 3 位)で優勝したドイツのグループリーグ 1,2 試合目の全プレーを対象とした。

3.結果

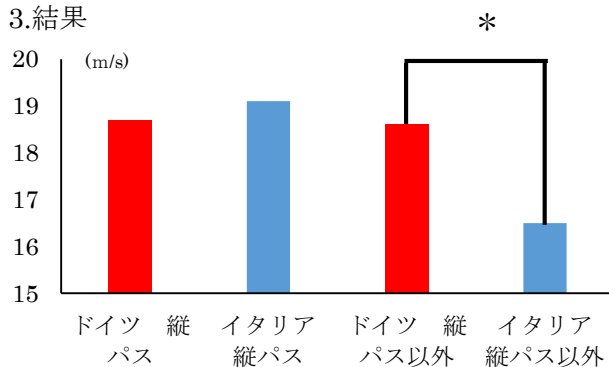


図14 ドイツ・イタリアのパスの平均速度

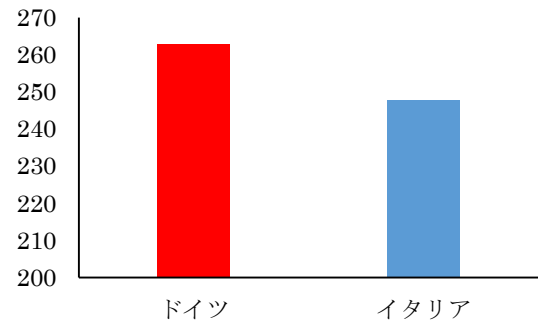


図15 ドイツ・イタリアのアタッキングサードより前でのパス本数

4.考察

ドイツにおいては縦パス以外のパスにおいても縦パス同様のスピードで行われている。これは、サッカー指導教本(JFA,2012)で述べられている守備におけるプレーの原則のなかに「厚み・集中・集結」相手守備陣に実行させるのを非常に困難にしているのではないかと考える。

IV. 総合考察

世界のトップレベルの大会では、速攻・ポゼッション攻撃の両者を実践できなければならない。つまり相手の守備組織が整っていないときには、速攻を繰り出しゴールを奪い、相手守備陣が整っている場合にはポゼッション攻撃から一瞬の隙を逃さずにゴール奪わなければならない。

V. 結論

速攻とポゼッション攻撃の使い分けは、成功しているチーム、成功していないチームに差がなく行われていた。どちらかの攻撃に特化するのではなくその場の状況に応じたプレー（サッカーの本質を追求する）を選択することはスタンダードである。

速攻においては、可能な限り少ない人数で長い距離を素早く前進できる力が必要である。また、ポゼッション攻撃においては多くの人数が関わりながら加えて「走る」ことが重要である。そして、縦パス以外のパススピードをあげるによりチームとして成功する可能性を高める。