

フィニッシュ(グループ戦術)のキーファクター

グループ	No.	キーファクター	留意点
①	01	「フィニッシュ(個人戦術)」のキーファクターを習得しておく	「フィニッシュ(個人戦術)」のキーファクターはすべて「フィニッシュ(グループ戦術)」でも必要となる。
	02	守備の三原則	①ボールとゴールの中心(またはマークする相手)を結んだ線上に立つ。 ②ボールとマークする相手を同一視野に入れる。 ③相手にプレッシャーをかけつつ突破されない距離をとる。
①	1	数的優位・同位・不利の攻撃	数的優位：スペースではなくゴールまたは相手に向かって仕掛けることで相手を自分に引き付けて味方をフリーにする。そこにパスを出して突破したり、味方にパスを出すと見せかけておとりに使って突破したりする。 数的同位：1対1を仕掛けて突破する・ワンツーやスルーパスを狙う・オーバーラップを使う・自分以外の選手をマークしている相手に向かって仕掛ける。 数的不利：「数的同位」の方法に加え、キープして味方のサポートを待つことも考える。
	2	数的同数・優位を作る	ボール保持者を孤立させることなくサポートし、数的優位を作る(特にサイドでは数的優位を作ってフリーでクロスを上げられるようにする)。それが難しければ少なくとも2vs2の状況を作り、ボール保持者にパスの選択肢も持たせる。
	3	ボール保持者の前後や左右にパスコースを作る	ボール保持者に前後(前進や裏抜け・戻してシュートや攻撃のやり直しなど)や左右のパスコースを作り、相手に狙いを絞らせないようにする。
	4	相手を食いつかせるドリブル	味方のためにスペース・ギャップを作る。 数的優位を活かして突破する。 数的不利を同位に持っていく。 ★サポートはパスを受けて真っすぐゴールに向かえる位置をとる。 ★数的同位の場合、味方をマークしている相手に向かって仕掛けることでマークを混乱させる。
	5	ワンツー・スルーパスの使い分け	相手の並び方によって使い分ける。 ワンツー：チャレンジ&カバーなど相手が前後に段差を作っている時に使う。 スルーパス：相手が横並びになっている時に使う。
	6	スペースを作る・使う(グループ)	ボールを受けたい場所から離れることでマークを引き付けてスペースを作り、本当に受けたいタイミングでそこに入る。 ボールを受けることだけを目的とするのではなく、相手選手を自分に引き付けたり、より相手ゴールに近づくパスが通せるようコースを開けたりする。

フィニッシュ(グループ戦術)のキーファクター

グループ	No.	キーファクター	留意点
②	7	クロスに対するポジショニング	ニアサイドとファーサイドに段差をすることでクロスを狙いどころを増やす。 ★ボールに近いサイドの選手が自由に動き、遠いサイドの選手が空いているスペースに入る。
	8	中盤・後方から前線への攻撃参加	正確に状況を把握し、ポジションにとらわれない攻撃ができるようにする。
	9	緩急をつける(スイッチを入れる)	前の選手にボールを入れる際やサイドチェンジをする際にパススピードを上げる。 中盤の選手がフリーで前を向けた時にスプリントをかけてボール保持者を追い越す。 攻撃のスピードに変化をつける。 ★確実にポゼッションするときは意識的にプレースピードを落とす。
③	10	切り替え(守→攻：ポジティブトランジション)	守備時にボールを奪った時の事(ボールを奪った瞬間どこに動くか・優先的に攻めるべきエリアはどこか・速攻か遅攻かクリアか)を考えておく。
	11	カウンター	相手ボールを奪ってから相手の守備体系が整う前に攻め切る。 ※レベルによっては疑似カウンター(マイボール状態から相手を引き込んでの速攻)もトレーニングする。
④	12	セットプレー	①コーナーキック ②フリーキック(近距離) ③フリーキック(エリア内間接) ④クイックリスタート ⑤PK