

ビルドアップの成功要因の研究

鈴木 健二 田中 善 齋藤 楓河 浅岡 誠弥

1 はじめに

(1) 研究の背景

サッカーとは、各チーム11人で一つのボールを奪い合いどれだけ点を多く決められたか競うスポーツである。サッカーには様々な戦術があり、ビルドアップ（構築するという意味で、ボールを保持しながら相手コートまで安全に前進していくこと）はその中の一つである。現代サッカーでは、ビルドアップを重要視しているチームも多く、トレンドとなっている。三笥薫選手が所属しているブライトンもビルドアップチームであり、世界最高峰のリーグであるイングランドプレミアリーグで良い成績を残している。

さらに2023年に行われたUEFAチャンピオンズリーグで優勝したマンチェスターシティもビルドアップチームの一つに分類される。グアルディオラ監督のもと、選手の立ち位置が計算され、相手の守備ブロックを前進し得点を取るスタイルは世界で賞賛されている。

(2) 動機・目的

現代サッカーでは、ビルドアップが重要視されており、ビルドアップにはパス&コントロールなどの技術面やポジショニングや、5レーン理論などの戦術面など、高度なサッカー理解が必要とされている。そこで私たちはどのようなプレー要素が成功要因となっているか疑問を持った。三好高校サッカー部Aチームもビルドアップによる攻撃を軸にしている。しかしビルドアップ時、なかなか前進できず成功率が低いことが課題として挙げられている。そこで私たちは自分たちの試合を分析して、ビルドアップの成功要因を研究してみることにした。この研究で成功要因を明確にし、三好高校サッカー部の戦術の向上に役立てたい。

(3) 仮説

ビルドアップ成功には、関わる人数を増やしパスコースを作り、数的有利を生み出すことが一番の要因と考える。

2 研究方法

(1) 目的

映像を分析しビルドアップの成功要因を明確にすることを目的とする。

(2) 対象

三好高校サッカー部Aチーム(2023年度高円宮杯 JFAU-18 サッカーリーグ愛知県2部8試合)

(3) 手順

ア 試合映像よりビルドアップ成功時の要因を数える。ここでのビルドアップ成功とは相手の中盤ラインをボールが超えることとした。

イ 成功要因は以下の10項目とする。

関わった人数, パス距離, パスの種類(ゴロ, 浮き球, ドリブル), タッチ数, パス方向, 受け手の場所, パスの数, パスコースの数, 成功するまでの時間, 受け手の選択肢(ダイレクト, ターン, キープ)

ウ 試合ごとの表を作成、また要因ごとのグラフを作成し、まとめる。

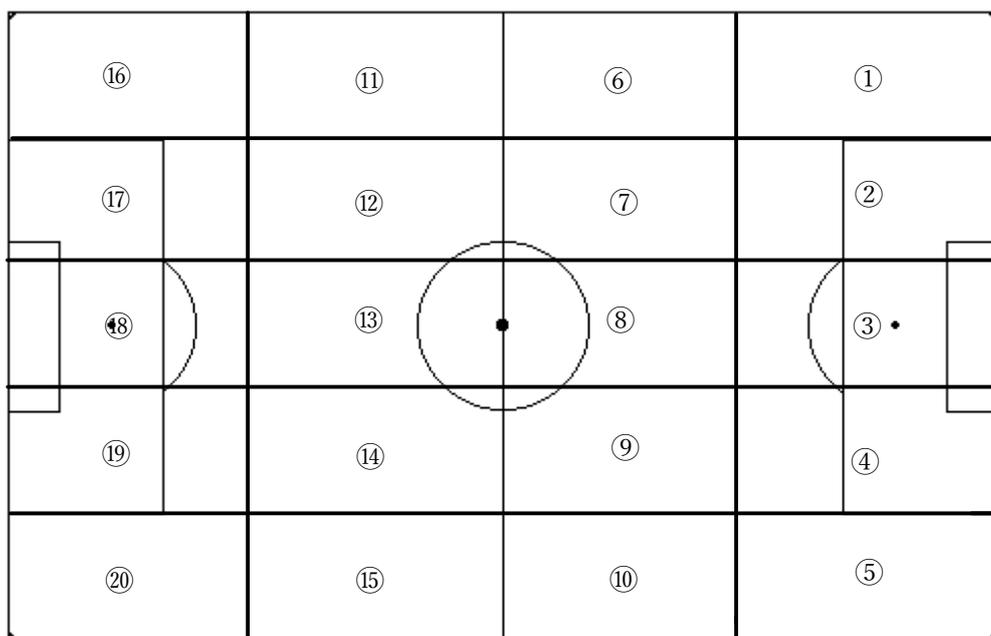


図1 サッカーコート

※図1はサッカーコートを分割したもので成功要因の「場所」という項目で用いた図である。

※結果のパス方向はボール保持者がゴール方向を向いた時、縦方向を「↑」右斜め方向を「↗」左斜め方向「↖」とする。

3 結果

表1 第1節 VS 熱田

VS熱田										
	関わった人数	バス距離(m)	バスの種類 (ゴロor浮き球)	タッチ数	バス方向	場所	バスの数	バスコースの数	時間 (秒)	受け手の選択肢 (ダイレクトorターンorキープ)
①	7	30~35	ゴロ	1	↗	⑬	9	2	27	キープ
②	1	0~5	ゴロ	1	↑	⑫	1	3	1	ドリブル
③	5	30~35	浮き球	2	↑	⑱	4	3	16	キープ
④	5	5~10	ゴロ	2	↘	⑬	14	3	15	キープ
⑤	6	30~35	浮き球	5	↑	⑨	12	5	22	キープ
⑥	6	10~15	ゴロ	3	↑	⑥	18	4	21	キープ
⑦	6	50~55	浮き球	3	↗	⑱	20	5	19	キープ

表2 第2節 VS 名古屋

VS名古屋										
	関わった人数	バス距離(m)	バスの種類 (ゴロor浮き球)	タッチ数	バス方向	場所	バスの数	バスコースの数	時間 (秒)	受け手の選択肢 (ダイレクトorターンorキープ)
①	5	10~15	ゴロ	6	↑	⑫	10	4	17	キープ
②	6	20~25	ゴロ	2	↘	⑱	34	4	40	キープ
③	5	10~15	ゴロ	4	↗	⑩	11	3	14	キープ
④	4	30~35	ゴロ	3	↑	⑦	16	5	19	ダイレクト

表3 第3節 VS 至学館

VS至学館										
	関わった人数	バス距離(m)	バスの種類 (ゴロor浮き球)	タッチ数	バス方向	場所	バスの数	バスコースの数	時間 (秒)	受け手の選択肢 (ダイレクトorターンorキープ)
①	5	10~15	ゴロ	4	↑	⑭	7	4	25	キープ
②	4	0~5	ゴロ	3	↑	⑨	7	4	28	ターン
③	4	0~5	ゴロ	4	↘	⑪	4	2	7	キープ
④	5	0~5	ゴロ	2	↘	⑪	7	3	23	キープ
⑤	6	0~5	浮き球	3	↑	⑩	14	2	61	キープ
⑥	5	5~10	ゴロ	7	↖	⑥	10	3	38	キープ
⑦	3	20~25	ゴロ	2	↘	⑥	3	3	10	キープ
⑧	3	30~35	浮き球	2	↑	⑮	2	4	7	ダイレクト

表4 第4節 VS 愛工大名電

VS愛工大名電										
	関わった人数	バス距離(m)	バスの種類 (ゴロor浮き球)	タッチ数	バス方向	場所	バスの数	バスコースの数	時間 (秒)	受け手の選択肢 (ダイレクトorターンorキープ)
①	3	0~5	ゴロ	5	↑	⑬	5	2	15	キープ
②	4	0~5	ゴロ	2	↘	⑥	4	3	9	キープ
③	6	0~5	ゴロ	7	↗	⑦	5	2	21	ダイレクト
④	3	10~15	浮き球	3	↑	⑫	2	4	5	キープ
⑤	5	20~25	浮き球	2	↘	⑥	6	3	14	キープ
⑥	8	5~10	浮き球	3	↗	⑩	11	4	43	キープ
⑦	6	30~35	浮き球	2	↗	⑨	8	5	26	キープ
⑧	6	10~15	浮き球	3	↗	⑧	8	3	31	キープ
⑨	3	20~25	浮き球	2	↗	⑩	2	5	11	キープ

表5 第5節 VS 大同大大同

VS大同大大同										
	関わった人数	パス距離(m)	パスの種類 (ゴロor浮き球)	タッチ数	パス方向	場所	パスの数	パスコースの数	時間 (秒)	受け手の選択肢 (ダイレクトorターンorキープ)
①	5	15~20	浮き球	10	↖	⑪	6	2	16	ターン
②	3	15~20	浮き球	6	↑	⑭	4	3	11	ダイレクト
③	5	0	ドリブル	14	なし	⑪	6	2	22	ターン
④	3	20~25	浮き球	5	↑	⑩	2	3	14	キープ
⑤	3	0~5	浮き球	7	↑	⑧	3	3	10	シュート
⑥	4	0~5	ゴロ	10	↗	⑩	3	2	12	ターン
⑦	3	0~5	ゴロ	10	↑	①	2	2	12	キープ
⑧	6	0~5	ゴロ	31	↑	①	7	2	48	キープ
⑨	5	20~25	浮き球	13	↘	⑦	5	2	17	キープ
⑩	4	5~10	浮き球	5	↘	⑦	3	3	12	ダイレクト

表6 第6節 VS 大成

VS大成										
	関わった人数	パス距離 (m)	パスの種類 (ゴロor浮き球)	タッチ数	パス方向	場所	パスの数	パスコースの数	時間 (秒)	受け手の選択肢 (ダイレクトorターンorキープ)
①	3	0	ドリブル	18	なし	⑪	7	2	24	ターン
②	6	0~5	ゴロ	22	↘	⑪	9	3	28	ターン
③	3	0~5	ゴロ	6	↗	⑩	2	3	5	ターン
④	3	20~25	浮き球	5	↘	⑥	2	3	13	キープ
⑤	6	20~25	浮き球	28	↑	①	7	2	39	キープ
⑥	4	20~25	浮き球	12	↗	⑩	4	3	18	キープ
⑦	5	5~10	ゴロ	17	↑	⑪	4	3	18	ターン
⑧	4	5~10	ゴロ	9	↑	⑪	4	2	14	ダイレクト
⑨	4	5~10	ゴロ	9	↑	⑭	5	3	14	ターン
⑩	4	20~25	浮き球	12	↗	⑩	4	3	10	ターン

表7 第7節 VS 中部第一

VS中部第一										
	関わった人数	パス距離(m)	パスの種類 (ゴロor浮き球)	タッチ数	パス方向	場所	パスの数	パスコースの数	時間 (秒)	受け手の選択肢 (ダイレクトorターンorキープ)
①	4	0~5	ゴロ	5	↖	①	3	2	10	ターン
②	4	5~10	浮き球	9	↘	①	4	3	20	ターン
③	4	25~30	浮き球	6	↗	⑤	3	3	15	ターン
④	9	0~5	浮き球	69	↑	③	23	3	90	ミス

表8 第8節 VS 名東

VS名東										
	関わった人数	パス距離(m)	パスの種類 (ゴロor浮き球)	タッチ数	パス方向	場所	パスの数	パスコースの数	時間 (秒)	受け手の選択肢 (ダイレクトorターンorキープ)
①	5	15~20	浮き球	8	↑	⑩	5	3	20	ターン
②	4	5~10	ゴロ	10	↑	⑧	4	2	10	ターン
③	6	25~30	浮き球	29	↑	①	9	3	30	キープ
④	5	15~20	浮き球	10	↑	⑩	6	3	20	ターン
⑤	6	25~30	浮き球	16	↑	⑩	8	2	40	キープ
⑥	5	25~30	浮き球	16	↑	③	7	2	20	キープ

上記の結果をもとに成功要因を分かりやすくするため、各10種類の項目をグラフにまとめた。

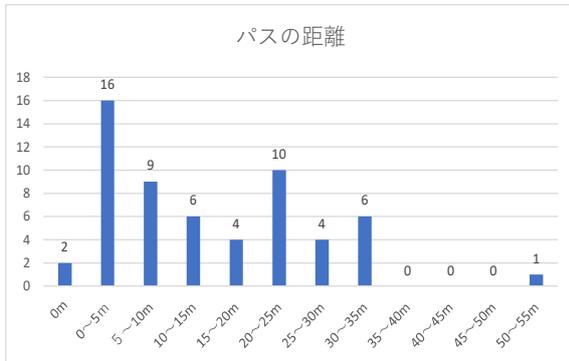


図1 パスの距離

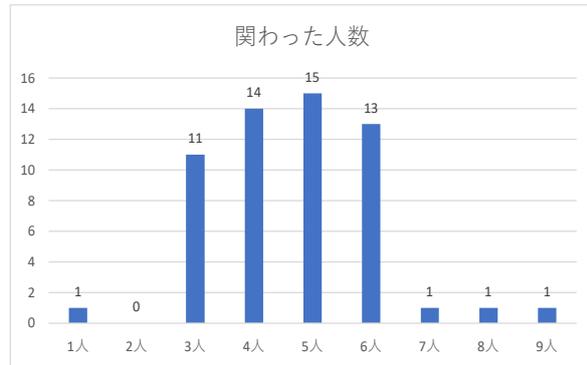


図2 関わった人数

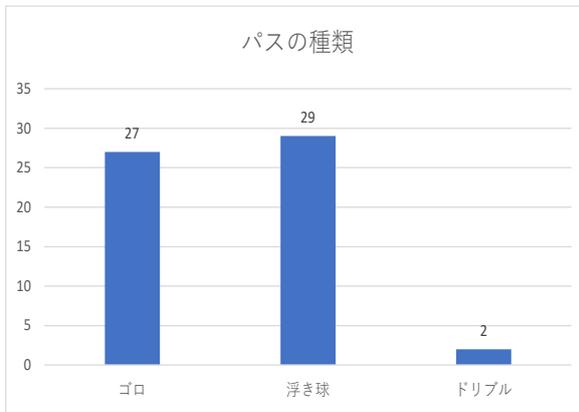


図3 パスの種類

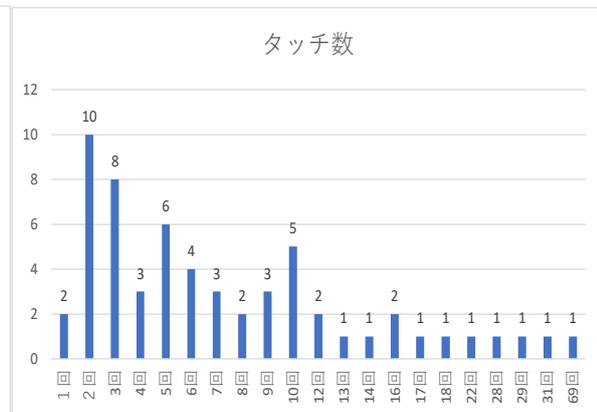


図4 タッチ数

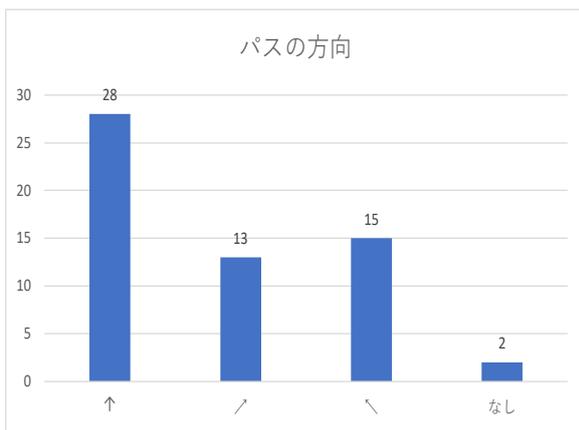


図5 パスの方向

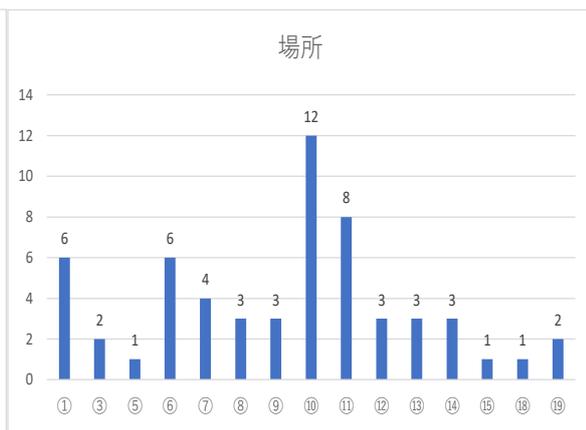


図6 場所

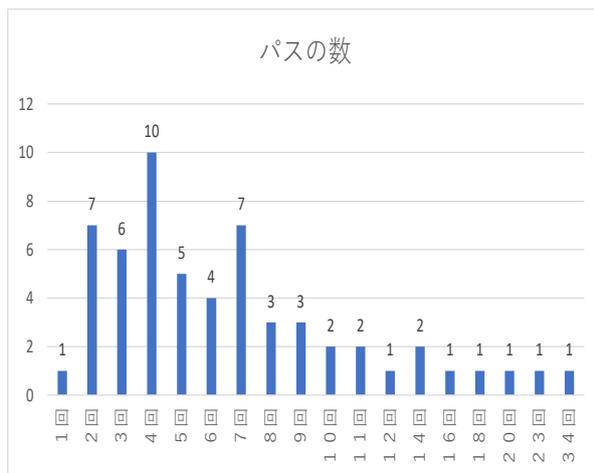


図7 パスの数

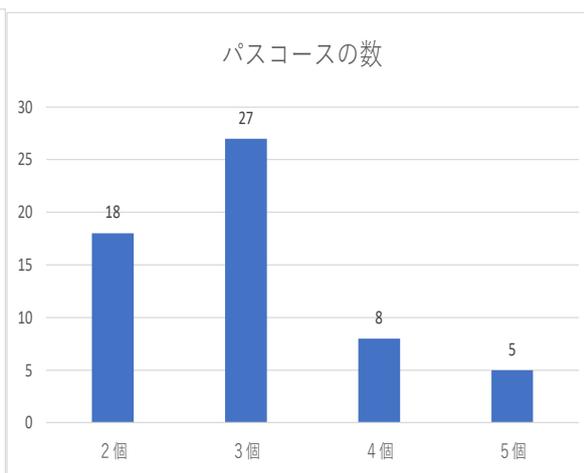


図8 パスコースの数

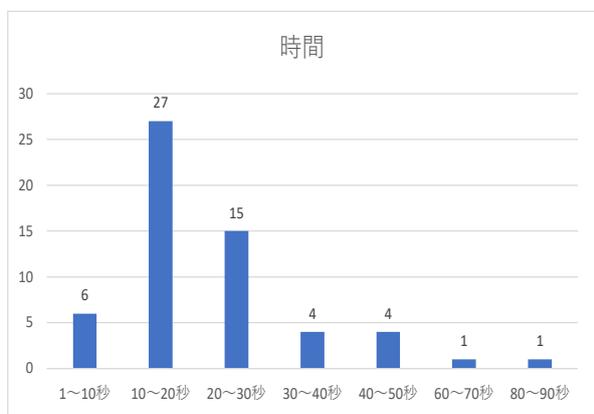


図9 時間

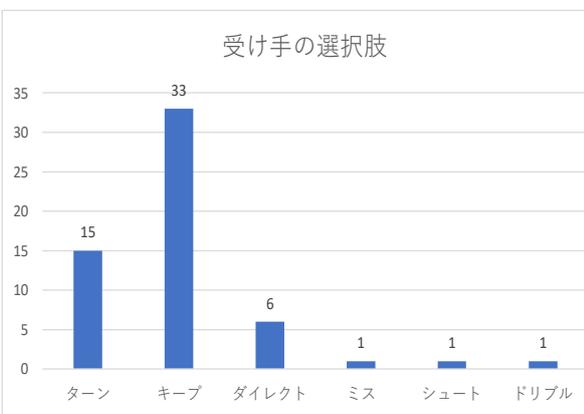


図10 受け手の選択肢

- (1) パスの種類：0～5 mが16回と一番多かった。
- (2) 関わった人数：3～6人が他に比べ、多かった。
- (3) パスの種類：ゴロと浮き球に比べ、ドリブルが極端に少なかった。
- (4) タッチ数：2～3回が一番多かった。
- (5) パスの方向：縦方向「↑」が一番多かった。
- (6) 場所：5回を超えているのは①、⑥、⑩、⑪でその中でも一番多かったのは⑩だった。
- (7) パスの数：2～7回が平均的に多く、4回が一番多かった。
- (8) パスコースの数：3個が一番多かった。
- (9) 時間：10～20秒が一番多かった。
- (10) 受け手の選択肢：キープが一番多かった。

以上の結果から私たちは全8試合をもとに考察を考えた。

4 考察

本研究では、「ビルドアップ成功要因」について分析することを目的として実施した。成功要因10項目の内、傾向が見られた3つの項目に着目し考察をまとめた。

(1) パスの距離

図1からみてとれることは、一番多かったのは0～5mの16回であった。このデータに関しては、成功率について考慮されていないが、0～5mは16本5～10mは9本10～15mは6本と、グランダーでのパスの限度とされる15mにおいて近いパスの方が成功数が多いことが分かる。普段の練習から行っているパス練習の距離と近いため、失敗する確率は低いと考えられる。0～20mをグランダーでのパスと仮定し21～35mを浮き球でのパスと仮定したとき0～20mの合計が33本21～35mの合計は24本だった。このことから、距離が近いグランダーでのパスの方が成功しやすいと考えた。35m以上のパスは今回成功のプレーがなかったため、ビルドアップにおいて35m以上のパスは効果的ではないと考えられる。

(2) 関わっている人数

関わっている人数とはビルドアップが成功するまでの、ボールの触れた人数である。図2より、一番多かったのは全57回の内15回の「5人」であった。しかし、「3人」が11回、「4人」が14回、「5人」が15回、「6人」が13回とあり、3～6人での関わりが全57回中53回であった。

このことから、仮説では自分たちの選択肢が増えることで相手の二列目を突破できるのではないかと考えたが、関わっている人数が多ければ多いほどビルドアップ成功要因に繋がるというわけではないということが確認することができた。

ビルドアップでは、全員のポジショニング、つまり選手の立ち位置が重要とされるが、実際にボールに触れる選手の6人までのプレーの重要度が高いことが伺える。

(3) タッチ数

タッチ数とはビルドアップが成功するまでの、ボールに触れた数の合計である。図4より、一番多かったのは全57回の内10回の「2回」であ

った。「1～10回」、「12～69回」と分けた時、1～10回は77%、12～69回は23%となった。このことから、例外を除いて、全体のタッチ数をなるべく少なくすることを意識した方がビルドアップ成功に繋がることが分かる。当然相手の守備状況によっても変わるため少なければ少ないほど良いわけではないが。

ビルドアップ時には一人一人のタッチ数を減らし、スムーズにビルドアップをすることが効果的である。

5 結論・まとめ

今回私たちは三好高校サッカー部Aチームのビルドアップ成功要因に着目して分析を進めてきた。関わる人数を増やしパスコースを作って数的有利を生み出すのが一番の要因なのではないかと仮説を立て、過去の試合（2023年度高円宮杯JFA U-18サッカーリーグ愛知県2部8試合）の映像分析し、データ収集を行った。その結果、ビルドアップ成功の傾向は考察の通り得ることができた。

私たちが今回の研究よりビルドアップ成功に向けて導き出した結論は3つある。

1つ目はビルドアップにおいて35m以上のパスは効果的ではなく、0～15mのパスは成功率が高いこと。2つ目は関わっている人数が多ければ多いほど成功に繋がるというわけではなく、最低3人は必要であり、そして6人までの関わりの重要性が高いこと。3つ目は全体のタッチ数をなるべく減らすこと。

当然これらは傾向の1つであり、相手の守備状況によっても変わる。相手の採用する守備戦術に対応するために、上記の成功要因を認識した上で、戦術的な理解を深め、技術的な引出しの多さが試合において求められることが分かった。

今回の研究の反省点としては、第1に私たちはビルドアップの成功した場面だけをピックアップして研究をしたが、失敗した場面も分析しその結果を比較すれば、より多くの傾向や結果がでたのかもしれない。第2に分析する項目を10個でデータ収集を行ったが、項目が少ないのと分析しにくい項目があったため項目についてもっと深く考える必要があった。

本研究を通して三好高校サッカー部がビルドアップの重要性を認識して練習や試合に取り組んでくれることを願う。