

U-21日本代表サッカーチームにおける トレーニング方法と得点経過について

～第5回東アジア競技大会(2009/香港)～

松 本 直 也

キーワード：U-21日本代表，ゲーム分析，トレーニング方法，戦術，
攻守の切り替え

I 緒言

2010年6月に行われたサッカーワールドカップ南アフリカ大会において4大会連続出場となった日本代表は，グループリーグを突破しベスト16に駒を進めた。これは，2002年の日韓大会と同じく日本代表にとって最高の成績である。日本サッカー協会は2005年宣言¹⁾として2015年までに世界ランキングトップ10入りを掲げており，日本代表チームが世界で結果を残すためには，オリンピック代表チームとなる23歳以下の日本代表チームを強化しなければ，継続的に日本代表チームを強化することは困難であるといえる²⁾。しかし，過去のオリンピック代表チーム及びU-20代表チームの成績は表1のようになり，決して世界大会で成績を残している訳ではない。この年代の強化に関して，日本サッカー協会は，実戦経験の不足（23歳以下のJリーグ選手の65.6%が出場機会無し），トレーニング環境の甘さ等，多くの問題点があることを指摘しており³⁾，2005年宣言に向けて，必要不可欠な強化ポイントであるといえる。

今回行われた第5回東アジア競技大会（2009/香港）には，2012年ロンドンオリンピック大会日本代表候補となるU-21日本代表チームが参加した。著者

はこの代表チームにテクニカルスタッフとして参加し、相手チームのスカウティング、日本チームのスカウティング、そして実際のトレーニングを行う機会を得た。代表チームレベルになると、非公式のトレーニングを除きトレーニング方法は、日本サッカー協会から、またはメディア等からその詳細な内容を報告され^{4) 5)}、あらゆるレベルの指導者の参考資料として広く用いられている。また、実際の試合で何が行われ、どのような結果を得たかという客観的なデータは技術的側面、戦術的側面、そして体力的側面を問わず、ゲーム分析という方法で数多く報告されている^{6) 7) 8)}。しかしながら、瀧井⁹⁾は戦術的側面に言及し、「とりわけ高い水準にある競技スポーツにおいては、自チームの戦術は企業秘密であり、現役のプロコーチが自チームの戦術に関して具体的に解説するようなことはあり得ないであろう。」と述べており、攻撃面、守備面に関わらず代表チームのトレーニングについて、それが何を目的として行われ、実際の試合でどのような結果に至ったのかという分析は、大学チームレベルでは、吉村¹⁰⁾、Woo Young Leeら¹¹⁾の報告があるが、代表チームレベルにおいてトレーニングと試合結果が結びついた研究はあまり存在しない。

今回の日本代表チームは、「攻守の切り替えの早さ」をチームコンセプトとして掲げた。この「この攻守の切り替えの早さ」は、2006年のFIFAワールドカップドイツ大会、2008年のヨーロッパ選手権及びFIFAクラブワールドカップ日本大会といった近年の代表レベル及びクラブレベルの世界大会においても日本サッカー協会の分析からその重要性が報告されている^{8) 12) 13)}。すなわち、相手ボールを奪取した後、相手守備ブロックが形成される前に攻撃を仕掛ける、守備から攻撃への切り替えの早さ。自チームがボールを失った瞬間にボールを奪い返す攻撃から守備への切り替えの早さ。この両面をポジションにとらわれずチーム全体で行うことが、現代サッカーにおける戦術的側面の一つとして重要視されているのである。今回の代表チームにおいてもこの「攻守の切り替えの早さ」をチームコンセプトとし、トレーニングを行い、大会に臨んだ。Gerhard Bauer¹⁴⁾は「コーチは、具体的なトレーニング目標を

U-21日本代表サッカーチームにおけるトレーニング方法と得点経過について

決め、構想の計画を練る前に、試合では何が選手とチームに要求されているのかを分析（要求水準）し、また現在の選手の成績（現状）はどの程度なのかをチェックしなければならない」と述べている。また、小野¹⁵⁾は理想とするゲームから逆算をしてトレーニングを組み立てるM-T-M Methodが効果的なトレーニングを作り出すとしている。(図1) 監督、コーチが描くチームコンセプトを実際の試合で行うためには、トレーニングそのものにそのコンセプトを反映させなければならない。この点に関して、松本¹⁶⁾らはプレーヤーに獲得させたい技術、戦術があるならば、適切な場を設定したコーチングを行う必要があるとして、トレーニング課題と場の設定との関係を十分把握しなければ、効果的な指導は期待できないと述べている。代表チームのような限られた期間しかトレーニングを行うことができない場合、チームコンセプトを明確にし、そのコンセプトをどうトレーニングに反映させるかという点において、トレーニングの場の設定方法は極めて重要であるといえる。また、VTR撮影等によりチームコンセプトに沿った客観的なゲーム分析を行うことで適切なフィードバックが可能となり、次の試合に向けたトレーニングプランを組み立て、より具体的なゲームプランを構築することが可能となるのである。

そこで、本研究では、2012年ロンドンオリンピック大会日本代表候補となるU-21日本代表が参加した第5回東アジア競技大会（2009/香港）における、日本代表チームのチームコンセプトである攻守の切り替えの早さに着目し、そのトレーニング方法と実際のゲーム分析から得点経過について分析、検討することによって、この年代の代表チームにおけるチーム戦術とトレーニング方法との関係についての一資料を得ることを目的とする。

	U-23オリンピック代表	U-20 日本代表
1992年	バルセロナ大会* アジア予選敗退	
1993年		オーストラリア大会アジア予選敗退
1995年		カタール大会ベスト8
1996年	アトランタ大会GL敗退	
1997年		マレーシア大会ベスト8
1999年		ナイジェリア大会準優勝
2000年	シドニー大会ベスト8	
2001年		アルゼンチン大会GL敗退
2003年		UAE大会 ベスト8
2004年	アテネ大会GL敗退	
2005年		オランダ大会ベスト16
2007年		カナダ大会ベスト16
2008年	北京大会GL敗退	
2009年		エジプト大会アジア予選敗退

*この大会より出場資格が23歳以下となる

表1 Jリーグ開幕以降のU-23, U-20世界大会の戦績

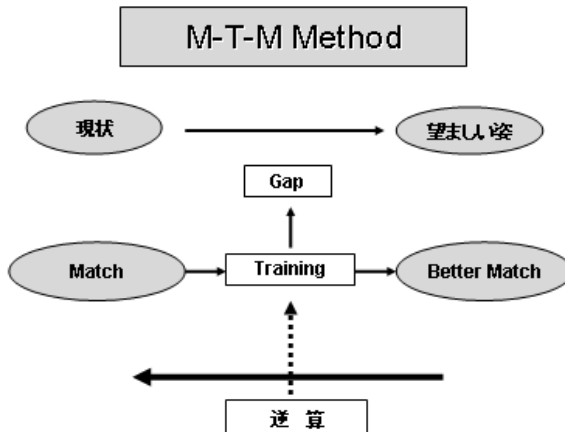


図1 M-T-M Method

(出典；クリエイティブサッカー・コーチング (小野, 1998))

Ⅱ 大会スケジュールとチームの強化

東アジア競技大会は、東アジア地域のスポーツ交流を盛んにし競技力のレベルアップを図ること、また、この地域の結束を強めるとともに、オリンピック・ムーブメントの発展に貢献することを目的に設立された国際総合競技である¹⁷⁾。

著者は2005年に中華人民共和国（以下中国）特別行政区のマカオで開催された第4回大会にも、サッカー日本代表チームコーチとして参加し、銅メダルを獲得している¹⁸⁾。第5回東アジア競技大会は、12月5日から13日までの9日間、中国特別行政区の香港で開催された。本大会には、22競技262種目に9つの国と地域から選手2091名、役員896名、合わせて2987名の参加があった。日本代表選手団は22競技216種目に選手378名、役員166名、過去最大規模の総勢544名で編成され、大会に臨んだ¹⁹⁾。

資料1のようにサッカー競技に関しては、全6チームが参加し、予選グループA（日本、マカオ、朝鮮民主主義人民共和国（以下北朝鮮））、グループB（韓国、中国、香港）に分かれてリーグ戦を行い、上位2チームが準決勝に進出する方式であった。日本代表チームは決勝で香港チームにPK戦の末敗れ、準優勝であった。前回のマカオ大会は全日本大学選抜チームが中心となり大会に臨んだが、今回はU-21年代のプロ選手が中心の代表チームであった。今回の日本代表チームはU-20ワールドカップのアジア予選を勝ち抜けなかった世代ではあるが、次回ロンドンオリンピックの中心世代となるチームであり、ほとんどがJリーグ所属選手である。（選手23名中、Jリーグ所属17名、大学連盟所属6名）この大会が行われる12月初旬は、Jリーグは最終節の時期にあたり、各地域の大学リーグもリーグ戦が終了した直後であり、表2のように大会前のトレーニング期間は極めて短いものとなった。

U-21日本代表サッカーチームにおけるトレーニング方法と得点経過について

ブロックの形成 ゴール前での守備

<基本システム>

- ・ 1-4-2-3-1 システム→1-4-4-2 への変化
 - ・ 4バック&ダブルボランチを基本とする
- 前線の3人（1トップ+両サイドのMF）は、まず中央への縦パスのパスコースを消し、外へと追い出す

<トレーニングコンセプト>

- ・ ボール奪取からの縦への早さのある攻撃を意識させる
- ・ 前方への突破が困難な場合、ピッチを広く使い幅のある攻撃を意識する
- ・ 前線からのボール奪取
- ・ 3ライン（FW, MF, DF）をコンパクトに保ち、連動してボールを奪う

<トレーニング内容>

表3及び図2-a, b, c, dには代表的なトレーニング方法を示した。試合翌日の負荷の低いトレーニングも含めて、全てのトレーニング時間は60分から100分で行われた。図2-aは、攻守の切り替えの早さのベースとなるトレーニングである。限定された人数とスペースにおいて、切り替えの意識の高さと、攻撃面ではボールをコントロールし、パスをつなぐ技術が必要とされ、守備面では数的不利な状況からボールを奪うアプローチスピードと連動性が必要となる。このようなトレーニングは主にウォーミングアップ後に行われることが多く、基本の確認と意識付けの意味合いも含まれる。図2-bは、主に守備から攻撃への切り替えの早さを意識したトレーニングである。ゴールを奪う要素を取り入れ、ボール奪取から縦方向のゴールへ向かうパスを選択し、シュートを打つという流れを作っている。図2-cは、なるべく相手ゴールに近い位置でボールを奪うための連動性、同時性を養うトレーニングであり、攻撃面では、ボール奪取からのダイレクトプレー、コンパクトな状況を回避するためにピッチを幅広く使い、逆サイドへ展開するサイドチェンジの有効性と攻撃のスピードの変化が求められるトレーニングである。図2-dは、縦の長さを短く設定した中での11vs11のトレーニングである。攻撃面、守備面ともに

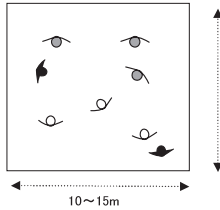
切り替えの早さが要求され、守備面におけるチーム全体での連動性・同時性の確認及び攻撃面におけるボール奪取からの縦への速さとピッチを広く使った幅のある攻撃が求められる。

トレーニング コンセプト	指導上の留意点	代表的な トレーニング
①攻守の切り 替えの早さ	守備から攻撃へ ①ボールを奪ったらダイレクトプレーの意識を持つ ②ボールポゼッションから幅のある攻撃 攻撃から守備へ ①ボールを失ったらすぐにボールを奪いに行く ②1stDFの決定と連動した守備	図2-a 図2-b 図2-c 図2-d
②コンパクト ディフェン スから攻撃 へ	前線からボールを奪いに行く（ハイプレッシャー） 1stDFの決定と連動した守備 ボール奪取から攻撃へ、攻撃の優先順位 状況判断、ダイレクトプレーと広がりのある攻撃	図2-a 図2-b 図2-c 図2-d
③ブロックの 形成と広が りのある攻 撃	3ラインをコンパクトに保つ 前線からのボール奪取とシュートまで サイドチェンジからの広がりのある攻撃	図2-c 図2-d

表3 トレーニングの方法と目的

U-21日本代表サッカーチームにおけるトレーニング方法と得点経過について

図 2-a 5 vs 3 (2 freeman)



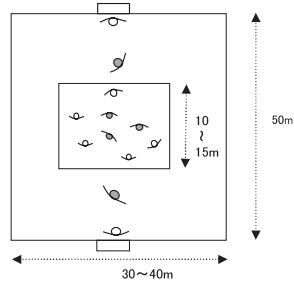
【Organization】

グリッド内でのボールポゼッション
2人のフリーマンは常にボール保持者の味方

【Procedure】

ボールを奪った3人はフリーマンを使いポゼッション
ボールを失った3人はすぐにディフェンスに移る

図 2-b 5 vs 3 + 2 + GK



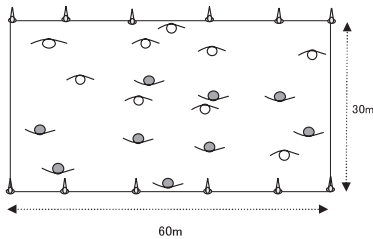
【Organization】

グリッド内でボールポゼッション→5 vs 3

【Procedure】

コーチから5 vs 3のグリッド内へボール配給
ボールを奪ったらグリッド外の味方にフィード
ゴールを奪う

図 2-c 8 vs 8 + GK (3 ゴールゲーム)



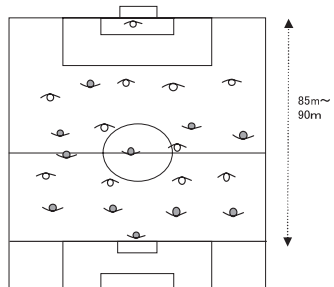
【Organization】

中央のゴールはシュート
サイドゴールはドリブルかパス通過
GKもビルドアップに参加

【Procedure】

1stDFを決定し、連動した守備からボール奪取
近いゴールを目指す、突破できなければ逆サイドへ
展開しゴールを奪う

図 2-d 11vs11 (boxカット)



【Organization】

縦を短くしての11vs11のトレーニング
前線からのボール奪取からシュートへ

【Procedure】

ボールは全てコーチから配給
なるべく相手ゴールに近い位置でボールを奪取する
奪ってからの攻撃の早さ

IV ゲーム分析

第5回東アジア競技大会（2009/香港）における，日本代表チームの全4試合の大会公式DVD（ワイドアングルで撮影）をゲーム分析ソフトであるSports Code GAME BREAKERを使用し，チームコンセプトである攻守の切り替えの早さを検証するために図3のように縦方向に3分割された1/370のサッカーコート図を基に，日本代表チームの①全てのボール奪取位置，②シュートに至ったボール奪取位置，③ボール奪取からシュートまでの過程（パスの本数及び時間）を算出し，分析を行った。

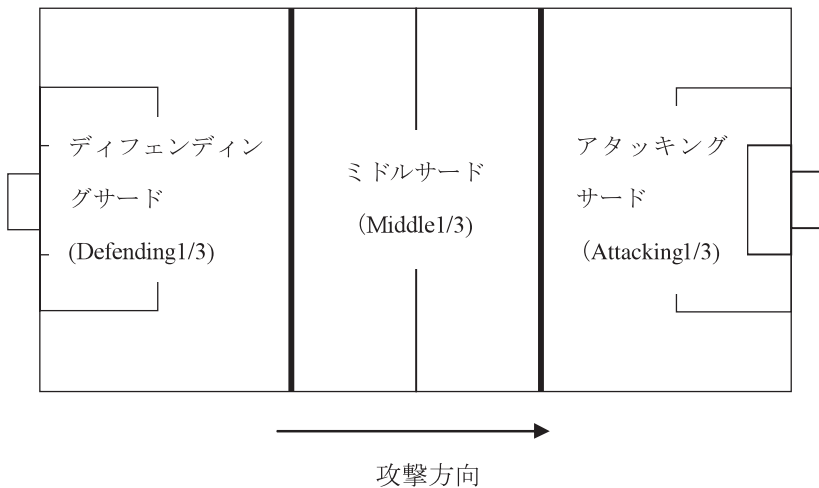


図3 ピッチ3分割 (Thirds of the pitch)
(出典；強化指導指針2000年度版ポスト2002 (財)日本サッカー協会)

V 結果及び考察

1 ボール奪取位置について

アタッキングサードでのボール奪取率は，初戦の北朝鮮戦が4%でマカオ

U-21日本代表サッカーチームにおけるトレーニング方法と得点経過について

戦が28%、準決勝の韓国戦が9%、決勝の香港戦が6%であった。ミドルサードでのボール奪取率は初戦の北朝鮮戦が35%であったが、マカオ戦が53%、準決勝の韓国戦が36%、決勝の香港戦が43%となり増加している。ピッチ全体の3分の2であるミドルサードおよびアタッキングサードでのボール奪取率は初戦の北朝鮮戦が39%（69回）であったが、マカオ戦では81%（120回）、準決勝の韓国戦では45%（61回）、決勝の香港との試合では49%（70回）に増加している。（図3・図4）マカオ戦に関しては、個人及びチームレベルの差が大きい結果だと考えられるが、これは、個人戦術としてボールを失ってから攻撃から守備への切り替えを早くするトレーニング（図2-a）の成果と、DFライン、MFライン、FWラインという3ラインの距離をある一定に保ち、ブロックを形成し組織的に前線からプレッシャーをかけ、できるだけ高い位置でボールを奪おうとするチーム戦術のトレーニング（図2-c, d）の成果であると推察できる。

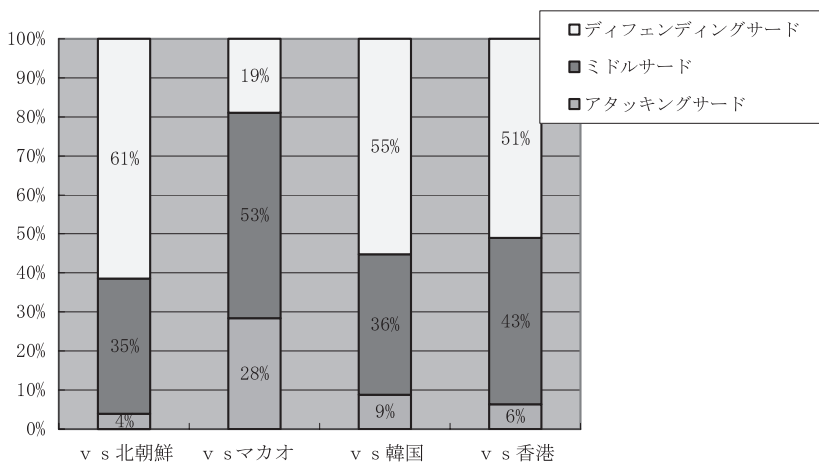


図4 日本代表ボール奪取位置の比較

2 シュートに至ったボール奪取位置について

大会全体を通してアタッキングサードでのボール奪取からシュートに至っ

た割合は23%であった。ミドルサードでのボール奪取からシュートに至った割合は3%であった。(図5) これは、ボールをできるだけ相手ゴールに近い位置で奪い(攻撃から守備へ)、シンプルにシュートに結びつける(守備から攻撃へ)という攻守の切り替えの早さをあらわしたものであり、アタッキングガードでボールを奪うことができれば、得点の機会は必然的に増えることをあらわしている。トレーニングとしては図2-b, c, dの成果として推察できる。また、図6は日本チームが香港戦においてアタッキングガードでの攻撃から守備への切り替えの早さを示したものである。右サイドから中央に楔を入れ攻撃を仕掛けるが、相手にインターセプトされてしまう。しかし、ボールを出したパスがボールを失った瞬間に相手DFに対してアプローチをかけ、ボール奪取に成功する。後方でサポートに入った選手にパスを送り、アタッキングガードから攻撃を再開している。結果的には右サイドで奪い、中央からのワンツーでシュートまで至った事例である。(パス5本/時間10.2秒) 攻撃から守備への切り替えの意識の高さが伺え、図2-a, c, dのようなトレーニングの成果であると示唆される。

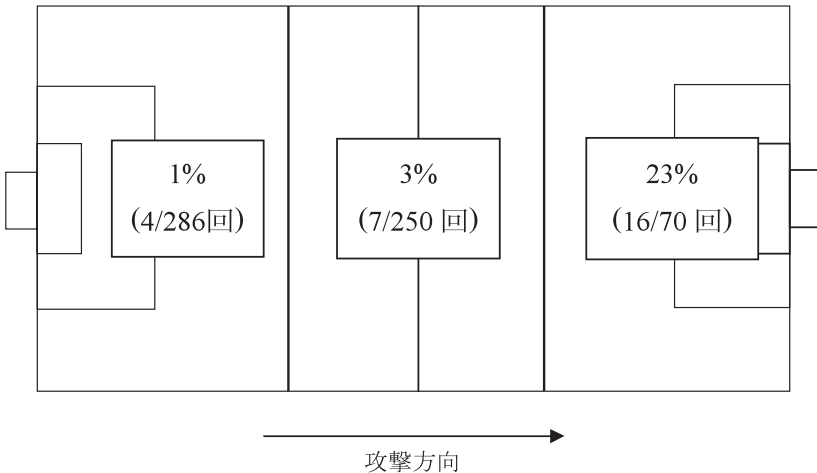


図5 シュートに至ったボール奪取位置

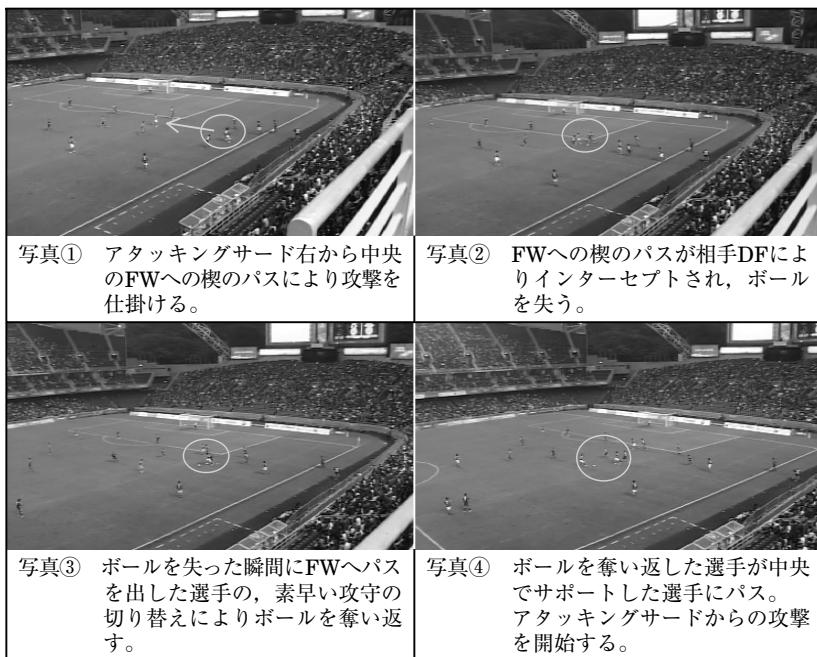


図6 日本vs香港；アタッキングサードでの攻撃から守備への切り替えの早さ
ボール奪取からシュートまでパス5本/時間10.2秒

3 ボール奪取からシュートに至るまで

1) ボール奪取からシュートに至るまでのパスの本数について

ボール奪取からシュートに至るまでのパスの本数は5本以内が86%であり、その内、3本以内にシュートに至った割合は75%であった。(図7) また、図8のように試合毎の分析によると初戦の北朝鮮戦では、ボール奪取からシュートに至るまで平均して10本のパスをつないでいるが、マカオ戦では平均約2本、韓国戦では平均5本、香港戦では平均約4本でシュートに至っており、相手チームによって差はあるものの試合と図2-bのようなトレーニングを重ねることで、守備から攻撃への切り替えの早さと少ないパスでゴールを奪う意識がチーム戦術として浸透してきていることが推察できる。また、図9は日

本チームが、マカオ戦においてディフェンディングサードでボールを奪取し、得点に至った事例である。相手CKからの展開であったため、ペナルティエリア内に10名の選手がポジションを取っていた。ペナルティエリア前でボール奪取に成功した選手が、前方にパスを出した後、非常に長い距離のフリーランニングを行い、クロスを上げ、結果的にはパス3本（時間16.4秒）でシュートに至っている。クロスボールに合わせ得点を決めた選手も長いフリーランニングを行っており、ディフェンディングサードで奪ったとしても、図2-bのようなトレーニングを行うことで、ボールを奪ったらず、縦方向のパスを選択しスピードをあげる意識と、守備から攻撃への切り替わりの際、前方のオープンスペースに対して積極的に飛び出していく意識の高さが伺える。

2) ボール奪取からシュートに至るまでの時間について

ボール奪取からシュートに至るまでの時間は10秒以内が67%であり、その内5秒以内が41%であった。(図10) また、図11のように試合毎の分析によると初戦の北朝鮮戦では、ボール奪取からシュートに至るまで平均して25.4秒かかっているが、マカオ戦では5.4秒、韓国戦では13.3秒、香港戦では、11.5秒でシュートに至っており、相手チームによって差はあるものの試合と図2-b, dのようなトレーニングを重ねることで、少ない時間でゴールを奪うという守備から攻撃への切り替えの早さがチーム戦術として浸透してきていることが推察できる。また、図12は日本チームが、北朝鮮戦においてミドルサードでボールを奪いパス2本、9.2秒でシュートに至った事例である。ミドルサードの低い位置であっても、前向きの姿勢でボールを奪うことができれば、守備から攻撃への切り替えを素早く行うことが可能となる。ボールを奪った1本目のパスを前方に出せるかどうか重要となるが、図2-bのようなトレーニングによって習慣化することが大切であると伺える。

U-21日本代表サッカーチームにおけるトレーニング方法と得点経過について

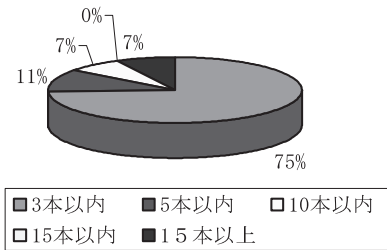


図7 日本代表ボール奪取からシュートまで
～パス本数（4試合合計）～

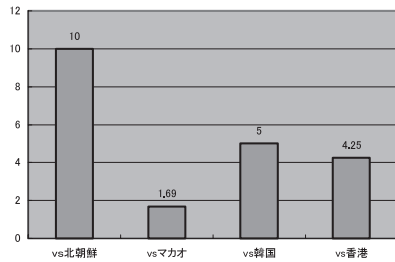
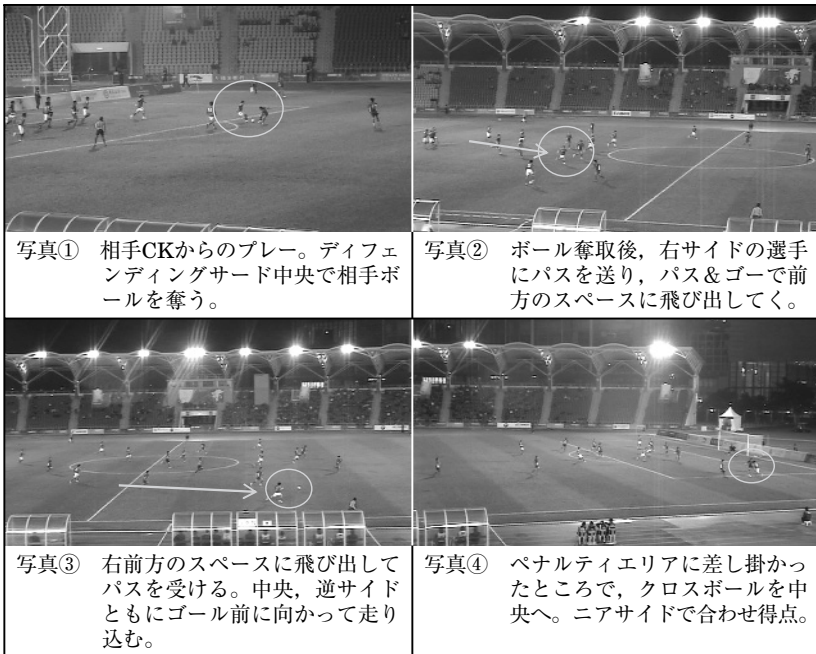


図8 日本代表ボール奪取からシュートまで
～パスの本数（試合毎の平均値）～



写真① 相手CKからのプレー。ディフェンディングサード中央で相手ボールを奪う。

写真② ボール奪取後、右サイドの選手にパスを送り、パス&ゴールで前方のスペースに飛び出してく。

写真③ 右前方のスペースに飛び出してパスを受ける。中央、逆サイドともにゴール前に向かって走り込む。

写真④ ペナルティエリアに差し掛かったところで、クロスボールを中央へ。ニアサイドで合わせ得点。

図9 日本vsマカオ；ディフェンディングサードでボール奪取から得点
パス3本/時間16.4秒

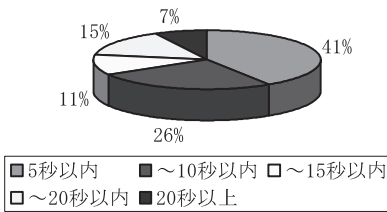


図10 日本代表ボール奪取からシュートまで
～時間（4試合合計）～

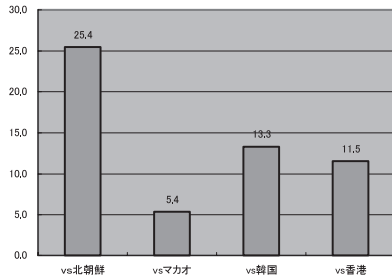


図11 日本代表ボール奪取からシュートまで
～時間（試合毎の平均値）～

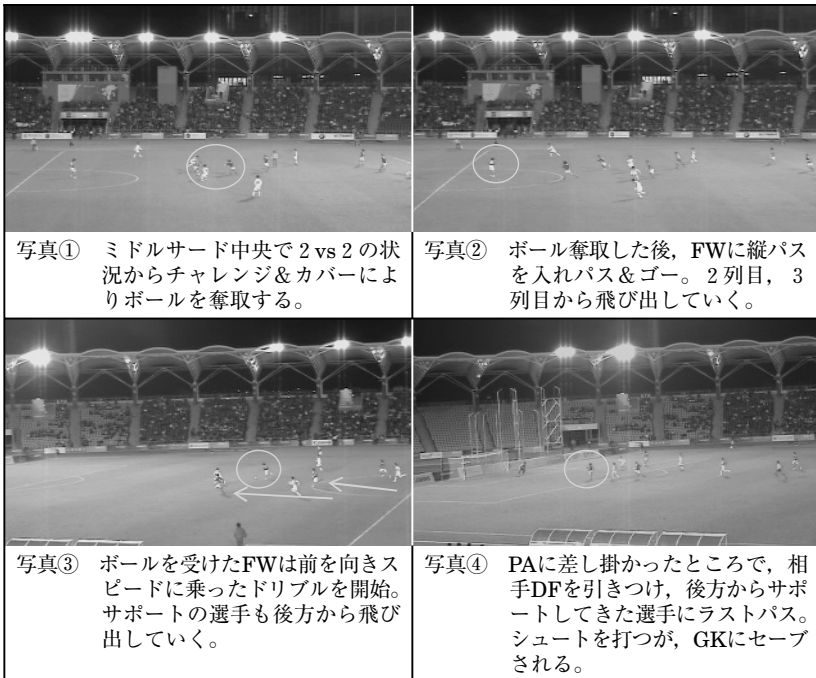


図12 日本vs北朝鮮；ミドルサードでボール奪取からシュートまで
パス2本/時間9.2秒

Ⅵ 結語

本研究では、第5回東アジア競技会に参加したU-21日本代表チームのチームコンセプトとトレーニングコンセプトを基にしたトレーニング方法及びゲーム分析から、現代サッカーにおける最も重要な戦術の一つであり、今チームのチーム戦術の基本となった「攻守の切り替えの早さ」に着目し、主にその得点経過について検証を行った。その結果、以下の傾向が示唆された。

1. 攻撃から守備への切り替えの早さについては、アタッキングサード及びミドルサードでのボール奪取が重要であると考えられるが、ボールを失った瞬間に前線の選手が守備の意識を高く持ちプレッシャーをかけ続けることがチームコンセプトとして浸透しており、たとえボールを失った選手が奪い返すことができなくてもディフェンスラインを下げることなく相手ゴールに近い位置でボールを奪い返していることが推察できる。得点の機会を増加させるという点でも、攻撃的な選手に守備の意識を植え付け、トレーニングすることは今後も必要不可欠な要素であるといえ、代表選手であっても例外ではないといえる。
2. 守備から攻撃への切り替えの早さについては、ピッチ上どの位置であれ、ボールを奪った瞬間にまず前方へのパスを選択することが重要である。前方へのパスを成功させるためには、パスだけでなくパスの受け手の動き出しも重要な要素となるため、トレーニングにおいて常に攻守の連続性を意識できる場を設定し、チーム戦術として狙いを明確にする必要があると考えられる。
3. 守備から攻撃への連続性という点では守備的な選手であっても、ボールスキルの高さ、適切な判断力が必要となってくる。代表選手であれば、ボールスキルはある一定のレベルに達しているであろうが、パスの優先順位に関して判断力を高めるトレーニングが必要であると推察できる。代表チームに関していえば、今回のように短期間のトレーニング期間で一

定の結果を求められる場合と、2年間の準備期間のあるU-20代表チームやユニバーシアード代表チーム。そして、4年間という間に予選や準備期間を経て参加するオリンピック大会やワールドカップに出場する代表チームなどがある。監督やコーチはそれぞれの大会の目標を立てチームコンセプトを確立し、大会から逆算して技術、戦術、体力的側面についてトレーニングコンセプトとして落とし込み、トレーニング方法を組み立てる必要がある。今回のような非常に短い準備期間で結果を求められる場合、「攻守の切り替えの早さ」をチームコンセプトとし、トレーニング方法を確立させ大会に臨む方法はチーム作りの一つの指針を示せたと考えられる。

日本サッカーの目標である世界のトップ10入りを達成するためには、U-20代表や、U-23オリンピック代表チームの強化は最重要課題である。今後も、継続したこの年代のチーム戦術とトレーニング方法の検証及びゲーム分析は必要となるであろう。

【グループステージ】

グループA	日本	DPRK	マカオ	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差	順位
日本		2 ○ 1	5 ○ 0	6	2	0	0	7	1	6	1
朝鮮民主主義人民共和国	1 ● 2		8 ○ 0	3	1	1	0	9	2	7	2
マカオ	0 ● 5	0 ● 8		0	0	2	0	0	13	-13	3

グループB	香港	韓国	中国	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差	順位
香港		4 ○ 1	0 ● 1	3	1	1	0	4	2	2	1
韓国	1 ● 4		3 ○ 0	3	1	1	0	4	4	0	2
中国	1 ○ 0	0 ● 3		3	1	1	0	1	3	-2	3

※順位は得失点差により決定

【ノックアウトステージ】

準決勝(12月10日)

日本(A1位)	2	1 前半	1 後半	韓国(B2位)
		PK	PK	

香港(B1位)	1	1 前半	0 後半	朝鮮民主主義人民共和国(A2位)
	4	PK	PK	

3/4位決定戦銅メダルマッチ(12月12日)

韓国(B2位)	1	1 前半	0 後半	朝鮮民主主義人民共和国(A2位)
	4	PK	PK	

決勝金メダルマッチ(12月12日)

日本	1	1 前半	0 後半	香港
	2	PK	PK	

資料1 第5回東アジア競技大会(2009/香港) 競技成績

参考文献

- 1) 財団法人サッカー協会, 「Technical news Vol.6」, 16, 2005.
- 2) 財団法人サッカー協会, 「JFAテクニカルレポート第28回オリンピック競技大会(2004/アテネ)」, 30-35, 2004.
- 3) 財団法人サッカー協会, 「Technical news Vol.28」, 8-14, 2008.
- 4) 乾真寛, 「プレッシングフットボールの構築と習熟第2回組織的なゾーンプレスの徹底と指導法」, Soccer Clinic, 47-53, 2001.
- 5) 石田英垣, 「ジーコ・ジャパン「世界」との戦い」, Soccer Clinic, 25-29, 2006.
- 6) 財団法人サッカー協会, 「FIFAU-20 World Cup Canada 2007 JFA Technical Report」, 2008.
- 7) 前掲書2), 53.
- 8) 財団法人サッカー協会, 「FIFAワールドカップドイツJFA Technical Report」, 2006.
- 9) 瀧井敏郎, 「ゲームの運動観察 —サッカーにおける写真によるゲームの運動観察—」, スポーツ運動学研究2, 23-34, 1989.
- 10) 吉村雅文, 「サッカーにおける攻撃の戦術について —有効な攻撃のためのトレーニング—」, 『順天堂大学スポーツ健康科学研究』, 順天堂大学, 第7号, 48-61, 2003.
- 11) Woo Young Lee, Tomohiko Tsuzuki, Masato Otake and Osamitsu SaiJo 「The effectiveness of training for attack in soccer from the perspective of cognitive recognition during feedback of video analysis of matches.」, Football Science Vol.7, 1-8, 2010.
- 12) 財団法人サッカー協会, 「Technical news Vol.28」, 2-7, 2008.
- 13) 財団法人サッカー協会, 「Technical news Vol.30」, 7-10, 2009.
- 14) Gerhard Bauer; 萩島弘一・稲野幸子訳, 『ドイツサッカー』, 日刊スポーツ出版社, 21, 1996.
- 15) 小野剛; 『クリエイティブサッカー・コーチング』, 大修館書店, 167-187, 1998.
- 16) 松本直也, 瀧井敏郎, 「サッカーにおける「The Duth4×4Training method」に関する分析的研究」, 『東京学芸大学 第5部門 芸術・健康・スポーツ科学』, 東京学芸大学, 第49集, 145-153, 1997.
- 17) 財団法人オリンピック委員会, 『第5回東アジア競技大会(2009/香港)日本選手団報告書』, 54-57, 2010.
- 18) 財団法人オリンピック委員会, 『第4回東アジア競技大会(2005/マカオ)日本選手団報告書』, 198-200, 2006.
- 19) 前掲書17), 154-156.
- 20) 財団法人サッカー協会, 「Technical news Vol.35」, 9-10, 2010.