

JFA 推奨 少人数制サッカーについて

子どもたちのサッカー上達を助ける唯一絶対のゲーム形式はまだ見つかっていませんし、もしかしたらないのかもしれませんが。子どもたちが自分たちで自由にサッカーを楽しむことができるのであれば、それが一番です。

しかし、残念ながらそのような環境が少なくなっています。大人/社会が子どもたちの健全な成長に関わらなければなりません。そこでの鍵は「子ども中心」です。大人/社会の都合よりも、子どもたちがサッカーを楽しんでいるのか、上手くなりたいと思っているのか、もっとサッカーをやりたいと思うことが大切なことだと思います。

2003年からJFAキッズプロジェクトでは、U-10（小学校4年生）での8人制サッカーを推奨していました。（当時U-12年代では11人制サッカーが主流）

2011年からJFAは「世界基準での選手育成の流れ」の中で、U-12年代の試合を8人制に変更しました。この変更には様々な意見があり賛否も両論でしたが、現状はほぼ定着し、8人制による一定の効果はあると考えています。

そのなかで、U-10年代以下でのゲーム形式がU-12年代と同じといったケースが多く見られます。そこで見られるゲームの様子はU-12年代とは違います。「ゴールまで遠く、シュートの機会が少ない」「ボールに多くの人が集まり、ボールをうまく扱えない」「直接プレーに関われない人が多くいる」などの現象が起きています。

神奈川県サッカー協会キッズ部会では、JFA推奨のガイドラインに準じ、今回「子ども中心の少人数制サッカー」「U8キッズエリート/ゲームデー」を計画/提案致します。

★ガイドラインの基本的な考え方★

- ・年代に応じた、より適切なゲーム形式を提案する。
- ・ガイドラインの柔軟な運用を推奨し、指導者の裁量を尊重する。
- ・未加盟のチーム・選手にも充実した試合環境を提供する。

「子ども中心の少人数制サッカー」にて神奈川サッカーキッズ一人ひとりを丁寧に注視しながら、このキッズ年代より良い環境で良い刺激を与えられる様にアプローチ致します。世界サッカーの育成環境を謙虚に学び、それを果敢にカスタマイズし、日本らしさをみんなで追い求める事をこの神奈川から「キッズエリート/ゲームデー」として始めて参りましょう！

各年代でのゲームルール

	U-6 (幼児)	U-8 (小学校1・2年生)	U-10 (小学校3・4年生)
人数	3対3 GKなし	4対4 GKなし	5対5 GKあり
ピッチサイズ	20m×10m	25m×15m	35m×25m
ゴールサイズ	幅2m×高さ1m (コーン・バーゴール)	幅2m×高さ1m (コーン・バーゴール)	幅3m×高さ2m (フットサルゴール)
ペナルティエリア	-	-	縦6m×横15m (ゴールポストから6m) ※ゴールエリアはなし
ボール	3号球 (軽量ボールなど)	3号球	4号球
ゲーム時間	5分×2	5分×2	7分×2
1日最大出場時間	30分	40分	60分
リスタート	ドリブルイン または キックイン	ドリブルイン または キックイン	ドリブルイン または キックイン スローインも徐々に導入
得点後のスタート	ゴールラインから	ゴールラインから	ゴールラインから キックオフの再開も徐々に導入
ゴールキック	ゴールラインから ドリブルイン または キックイン 相手は少なくとも3m離れる	ゴールラインから ドリブルイン または キックイン 相手は少なくとも3m離れる	ゴールラインから ドリブルイン または キックイン 相手は少なくとも3m離れる
オフサイド	適用しない	適用しない	適用しない
フェアプレー	促進する	促進する	促進する

※チーム数や人数及び会場設備等により臨機応変に子どもたちが楽しめる環境に変更もあります

ピッチマネージャーの配置・役割

ゲームは子どもたちのもの。
大人（ピッチマネージャー）の役割は、子どもたちがサッカーのゲームを安全に、健全に、安心してプレーできる環境を作ること。
子供たちの成長は、サッカーが促してくれます。

ピッチマネージャーの配置：

- ・U-10年代のミニサッカーには、各ピッチにピッチマネージャーを配置する（審判は配置しない）
- ・ピッチマネージャーは、高校生年代でも十分に機能する

ピッチマネージャーの役割：

- ・それぞれのピッチでのスムーズな運営
- ・セルフジャッジの仲裁
- ・プレーに対する肯定的なフィードバック・励まし
- ・フェアプレーの促進
- ・時間・交代・得点の管理
- ・配球

など

ピッチマネージャーの配置・役割

ピッチマネージャーの配置：

各ピッチに1-2名以上配置できると望ましい。

ピッチマネージャーの役割：

- ① これから行うゲームの参加選手を確認／選手交代の対応
- ② タイムキーパー（全ピッチで一斉開始・終了の場合もあり）
 - ・開始前に作戦会議の時間を取る（ゲーム形式が変わる場合など）
 - ・ゲーム開始
 - ・ゲーム終了
- ③ ゲーム中は基本的に見守る
 - ・プレーが継続しやすいようにボールの準備・配球に気をつける
 - ・選手交代の対応
 - ・肯定的なフィードバック・励まし
 - ・子どもたちのセルフジャッジをうまく促す／フェアプレー推進
 - ・ケガの対応等／欠員が出たら代わって参加
- ④ 次に行うゲームへの誘導