

## VOL.1 オフェンス編(総論) ボールオンの位置とプレーコールの関係

フットボールの試合はしばしば物語に例えられる。  
応援しているチームが優勢に見えていたのが一つのプレーを境に一転、ピンチに追い詰められていく。

かと思えば、終了間近に劇的な逆転に成功し、フィールドは歓喜の嵐—ということはフットボールファンならば一度は目にしたことがあるだろう。その「ストーリー」を演出しているのが「プレーコール」である。

このプレーコール、フィールド内でQBが出している場合もあれば、サイドラインにいるコーチがサインやメッセンジャーを使って伝える場合もあり、チームによって様々だ。

プレーコーラーの試合中の心理や考えが少しでも分かったら？または、次にどんな展開が待ちうけているか自分である程度予想できるとしたら？今まで以上にフットボールを観るのが楽しくなるのでは？

そこで、今回はズバリ「ここでのプレーコールはここに気をつける！」フィールドを5つの区分に分け、それぞれの地域でプレーコーラーが何を考え、何に気をつけているのかを考えていこうと思う。

尚、地域の名前や呼び方はチームによって様々であるので了承願いたいのと、以下に記すものはあくまでも一般論であって、フットボールはその性質上「相手の裏をかく」競技であることから「絶対」ではあり得ないということを念頭に置いていただきたい。



## ■RED ZONE

(自陣G~20ヤード)ご存知レッドゾーンである。自陣Gを背負いながらボールを進めなければならず、プレーはかなり限定される。まずランプレーに関しては、ドローやカウンタープレー、時にはオプションやスweepなどといったオープンプレーも嫌う。パスに関しては7歩のドロップバックが必要になるロングパスなどを選択することは少ない。

理由はいずれもプレーの展開に時間がかかるためである。このゾーンでは相手守備陣もアグレッシブに仕掛けてくることが多く、時間がかかる上記のようなプレーはロスゲインを招きかねないからだ。

もしロスしてしまえばピンチになることが必死。従ってランにせよパスにせよ「確実にゲインが狙える速いプレー」が中心になってくる。

この地域から攻撃が始まった場合、プレーコーラーはまず、この地域からの脱出を考える。特に5ヤード以内からの脱出に失敗した場合は、直接相手の得点につながる可能性が非常に大きい。オフェンスにとっては、自チームの得点圏(MUST ZONE=後述)並の準備と、集中力を要する。

## ■CERTAIN ZONE(自陣20~40ヤード)

レッドゾーンを脱出したからといって安心してはならない。この地域でターンオーバーを喫してしまえば一転、失点のピンチに陥る。従ってこの地域でもトリッキーなプレーなどを選択することは依然少ない。

ただ、守備側もこの地域に入るとノーマルな陣形に戻すこともあり、プレーの選択肢はかなり広がる。後々の展開へのいわば「伏線」を張る場合が多い。チームにとっての基本プレーが選択され、また、Xリーグでは比較的準備してきたゲームプランを遂行するチームが多い。

## ■OPEN ZONE(自陣40~敵陣40ヤード)

最も各チームのゲームプランが明確になる地域。どのようにして点を取りに行こうとしているのかを見てとることが出来る。ロングパスなどで大きなゲインを狙うことが多くなってくるのがこのゾーンの特徴。

これまでの自陣での「伏線」が実を結び、カウンターやプレーアクションパスなどが少しずつ多くなってくる。また、この地域でパントを蹴ったとしても、相手を敵陣の奥深くまで追いやることが可能。同様の理由でロングパスも多くなってくる。

特に第1ダウン10ydや第2ダウン・ショートの場合でロングゲインを狙ったプレーをコールすることが多い。

フリーフリッカーをコールするのもこの地域。

### ■CHALLENGING ZONE(敵陣40～20ヤード)

このゾーンでは特に第1ダウン10yd、第2、第3ダウン・ショートの場合で一気にタッチダウンを狙うことが多い。

パスを中心としたチームではこれ以上ボールを進めると却ってパスが難しくなる(守備側にとって守る地域が狭くなるので有利)こともあるので、機会を狙って、タッチダウンを奪取しようと試みるが多くなる。

また、第4ダウンでギャンブルを選択することも出来るゾーンなので、この地域では「4回」で10ydのゲインをすれば良いと考えている。

特に第3ダウンミドルからロングの攻め方は重要。第4ダウンの残りがどれくらいならキックを蹴り、パントを蹴り、または第4ダウンを攻めるのか、チームの方針によってコールは変わってくる。

どのような試合展開を予想しているのかが垣間見られる。

### ■MUST ZONE(敵陣20ヤード～G)

この地域に入ったらタッチダウンでもフィールドゴールでも得点は必須(=MUST)である。

逆にいえば、この地域までボールを進めながら、得点できなければチームにとって打撃となり、勝敗を大きく左右することになり兼ねない。

守備側にとっても残りの地域が少なくなってきたロングパスのリスクを負わなくて済むことからプレーが絞れてしまう。そのため、この地域専用のプレーを用意しているチームも少なくない。また、レッドゾーン同様守備側が攻撃的になってくるため、時間がかかる。ランもパスもプレーのバリエーションは限られてくる。

作戦・戦術以上に力勝負・プレーの精度の差が結果を決めるエリアとも云えよう。