

場所・方向

上がる

サッカー戦術の高さの概念からきている。サッカーにおいて低いとは味方ゴールに近く、高いとは敵ゴールに近いゴールラインからゴールラインまでの選手の位置をいう。古くは監督がチョークで黒板に書いて戦術を指示していたことから。だから相手ゴールは天井に近い黒板の"高い"位置になり味方ゴールは"低い"ところに書かれる。

「上がる」とは相手のゴールに攻撃・攻撃支援に向うこと。「ライン際を上がる」とはサイドバックやアウトサイドの選手が前線にオーバーラップ・攻撃参加すること。

スイッチ

攻撃方向を変えること。2人の選手が互いに逆方向に交差（クロスオーバー）しながらボールを受け渡すこと。ディフェンスにおいてマークを受け渡すこと。の3つをスイッチという。

ゴールサイド

ボールよりも自分のゴール側をいう。すなわちディフェンスに入れるべきポジション。

サード・オブ・ザ・ピッチ

ピッチを3分割したゾーン。戦術を考える時にディフェンディングサード、ミドルサード、アタッキングサードに分けて考える。ディフェンディングサードはセーフティファーストに、ミドルサードは展開を考え、アタッキングサードではミスを恐れず積極的にゴールへチャレンジしなければならない。

タッチライン

サイドライン。

エンドライン

ゴールライン

5レーン

ピッチを縦割りに5分割したレーン、一番外のレーンをウィングレーン、真ん中のレーンをセンターレーン、ウィングレーンとセンターレーンの間をハーフスペースレーンと言う。

バイタルエリア (vital area)

ペナルティアーケ付近のエリアのこと。ペナルティエリアの正面ライン（幅40mくらい）から少し外側のエリア。アタッキングエリアともいう。または、ペナルティアーケ周辺のDFラインとMF（ボランチ）の間。ラストパスの起点になりうる重要なエリアを指すことが多い。

トレーラーゾーン

バイタルエリアの中の外側。

フロントスペース

中盤より前のスペース。守備のブロックの前のスペース。

アウトサイド

ブロックの外側

裏

ディフェンダーとキーパーの間

ギャップ (gap)

ディフェンダーとディフェンダーの間にできるスペース、隙間。DFが相手のドリブルやパスワークで混乱させられ、ボールにばかり集中してしまい、ディフェンスラインの隙間が空いてしまった状態。

攻撃

トランジション (切り替え)

サッカーの試合内にある時間は、攻撃の時間、守備の時間、トランジションとアウト オブ プレー (ボールがピッチ外に出たり、ファールがあり、一時プレーが中断すること) で構成される。その中でも、試合の勝敗に大きく関与するのがトランジションの速さ。

ダイレクトプレー

フィニッシュ (ゴール) から逆算してシンプルに組み立てるプレー。プレーの優先順位が重要視される。⇔ポゼッションプレー

速攻 (カウンター)

ボール奪取後、相手の守備陣形が整う前に、ダイレクトプレーを行うこと。

遅攻 (ポゼッションプレー)

ダイレクトプレーができないときに、ボールをチームで失わないようし、ダイレクトプレーができる場所、場面を探るプレー。

ボールポゼッション

ボールキープ。ボールを支配すること。※「ボールポゼッションを使う」等と言う。ただし試合を支配することとボールポゼッションを行うことは別。それ自体を目的としたボールポゼッションには意味がない。ボールポゼッションは、プレーのスピード (and ボールの動くスピード) を遅らせることを意味している。ボールポゼッションというコンセプトは、相手のプレッシャーから逃れるときに重要になる。でも、展開 (攻撃遂行) のスピードを落とすためにボールポゼッションを使うことは難しい。

リアクションサッカー

相手の展開に応じた試合運びをするサッカースタイル。カウンターサッカーなどもこう揶揄されるが、先制した局面で守りを固めミスを付くサッカーをするのは常套手段。問題なのはそれのみであること。攻撃には自軍に優位性のある攻撃展開スタイルが必要。

スクランブル・アタック

緊急攻撃と解説される。チームで組織的にプレッシャーをかける守備からボールを奪取、直ちにゴール前にクロス又はドリブンパス（グラウンダーのロングパス）からシュートで完結する戦術。相手のミスに付け込み素早くシュートに繋げる。

コレクティブ・カウンター

ロングボールを蹴って前の攻撃選手の 1、2 人の個の力でカウンターを狙うのではなく、チーム全体がカウンター攻撃に切り替えて、ハイテンポで、ショートパスを繋ぎ、5、6 人が同時に相手ゴールに迫る攻撃の組織戦術の 1 つ。

ボールを奪うと 5、6 人が一斉にアタッキングゾーンに押し寄せる。このため守備側はどここのスペースを見ればいいのか、誰をマークすればいいかという判断が難しく、混乱に陥り易い。

ボールを失ったら、またも素早くチーム全員がボールの後ろに守備に帰らなければならないため、相当のスタミナとスピード、決まり事に従順である事が要求される。

ノッキング

ノッキングを起していた、攻撃にノッキングを起こす、などと使う。ランとパスがずれたり動きがギクシャクする。パスコースを探す間に無駄にドリブルをしてしまう。攻撃がサイドでも中央でも跳ね返され再度作り直し手詰まりになる。攻撃中に同じポイントに選手が重なってしまうなどの集団的戦術的ミス、状態。

ビルドアップ

ビルドアップとは「組み立てる」という意味で、サッカーでは「攻撃を組み立てる」ことを意味する。ゴールキーパーやディフェンダーから、キープ・前進の判断しながらミドルサード、アタッキングサードへとボールを進めていく作業。

トライアングル

攻撃側選手のとる三角形の陣形。ボールを持っている選手を中心に三角形を保ち、攻撃をサポート（ボールを受ける、おとりになる）できる体制を作ろうとする動きや、パスを受けるために三角形を形成することなど。正逆三角形をあわせた 4 人の陣形をダイヤモンドという。

5 レーン理論

トライアングル・ダイヤモンドを形成し続けるために、ピッチを縦割りに 5 分割し、3 つの原則に沿ってポジション（位置取り）が決まる。

原則①：1 列前の選手が同じレーンに並ぶのは禁止

原則②：2 列前の選手は同じレーンでなくてはならない

原則③：1 列前の選手は適切な距離感を保つために隣のレーンに位置することが望ましい

ボディシェイプ

サッカーのプレーにおける、身体の向きと姿勢の概念。ボールを持っているとき持っていないときに関わらず、常に良い"体の向きと姿勢"で視野を確保することが重要。

グッド・ハビット

オフ・ザ・ボールのボールを受ける前の動きで、最良の状況分析、判断をして、良いプレーをするための良い準備をすること。その習慣を身につけること。

ターン

後方からきたボールを受ける際に、「フリーだからファーストタッチで前を向け！」という意味を表す言葉・コーチング。パスの出し手や、周囲の見方が声をかけるコーチング。

マノン、マン・オン (man on!)

「相手が来ているぞ！ボールを奪われるな！」といった意味を一言で表すコーチング。ボールをキープしている時などに、その選手が見えないところからチャレンジしてきた時などに味方選手がかけるコーチング。

オーバー

「ボールに触らないで次の動きをしろ！」という意味のコーチング。

自分の後方にパスを受ける味方がいる場合や、縦パスを受ける際に前方（攻撃方向）にスペースがあり、トラップの必要性がない場合などに味方がかける言葉・コーチング。

オープンスペース

選手のいない空いている場所。ボールのある「ボールサイド」とは逆の「逆サイド」や、DFラインを上げている場合の後方のスペース「裏のスペース」。

フリーな「場所・空間」と相手が迫って来るまでの「時間」があれば的確な判断で精度の高いプレーが出来易いため、ここにパスを通すと大きなチャンスが生まれる。裏のスペースの場合はオフサイドトラップにかからなければ一気にゴールチャンスが生まれる。

オフ・ザ・ボール

ボールを持っていない状態のプレー。サッカーでは一試合 90 分の中で一人の選手がボールに触るのは多くて 2 分程度、残りの 87 分間はオフ・ザ・ボールとなり、オフ・ザ・ボールがいかに重要かわかるだろう。オフ・ザ・ボールのプレーによってオン・ザ・ボールのプレーの良し悪しが左右されるほど重要である。それはボールを追いかけるTVでは映らない。スタジアムに行って選手の動きから学ぶもの。味方からのパスを受けるために適切な角度・位置にポジション移動を続け、味方にパスを出した後はそれをフォローするために動く。フォワードは相手のマークを外し、良い状態でシュートまで持ち込むために、パスを受ける前に駆け引きを続ける。オフ・ザ・ボールでは選手は絶えず動き、対峙する敵選手より少しでも有利なポジションをとろうと競り合ったり、意図とは逆の動き・騙す動きをして動いたり、敵やDFラインをかく乱、威圧したり、激しく入れ替わるので攻守関係なくチェイシング（マーキング）していたり、スペースを埋めたり、バランスをとったり、味方に指示を与えたりしている。GKでさえも絶えず細かく動いているものだ。オフ・ザ・ボールの段階で良い準備をしておくことで、ボールを受けたときに、良い体勢で（グッド・ボディシェイプ）で視野を確保し、良いプレーすることが可能となる。

モビリティ

攻撃の活動性。フリーランを進化発展させた攻撃のチームプレー。受け手の選手のスペースへの素早い移動（フリーラン）と、それに合わせた周りの選手が連動・連続して動く攻撃戦術。

ウェーブやポジションチェンジやダイアゴナルランやデコイのようにスペースを作る動きではなく、モビリティはオープン・スペースを素早く突く動きとその連動連続の攻撃戦術、チームプレー。

サイドチェンジ

通常ボール・サイドに選手が集まるので、空いている逆サイドに展開し攻撃を優位に進める展開戦術・プレー選択。ブラジル代表の一発の強く正確で長いボールによるサイド選手から逆サイド選手へのサイドチェンジと、イングランド代表のダイレクトパスで素早く中継して行うサイドチェンジがある。信じ難いことに黄金の中盤？を抱える日本代表では近年両方が観られるようになった。

スクエアパス

横パス。フィールドを横切るパス。主に攻撃のセットアップ（作り始め、作り直しなど）に用いられる。

ドリブル

ボールをプレイ・ディスタンス（自分のボールコントロールできる範囲）内において運ぶ技術。※「ラン・ウィズ・ザ・ボール」と区別して憶えたい。

ラン・ウィズ・ザ・ボール

ドリブルとは違い、ボールを持ってスピーディーに空いているスペースへ侵入すること。相手を抜く必要が無いときはこれ。

ペネトレート

本来バスケットボール用語。（アメリカは世界一のサッカー競技人口を誇るがその影響からか。）攻撃側の選手がドリブルで、ディフェンスの間（ギャップ）を素早く突き抜けるようにゴールに向かって進むこと。

ドリブンパス

低い弾道の中～長距離の強く速いパス。現代サッカーでは特に重要な技術。

⇨ロフトド・パス（lofted pass）フワっとした浮き球のパス。

チェック

チェックランの意は、意図する方向に動き出そうとする前に、一旦逆方向に2、3歩ダッシュしてから急に方向を変えてダッシュする動き。ボールを受けるときに重要。困ったことにもう一つの一般的な意は「チェックに行け」などで使われるボールを持った相手選手や、相手選手にマーキングすること。それはアプローチといおう。

プル・アウェイ

ボールと選手の両方を見ているディフェンダーの視野からそれを利用して巧みに消える動き。ボールとディフェンダーの間から離れればよい。オフ・ザ・ボールの駆け引きの重要な手段の一つ。

ケブラ

ポルトガル語で「折れる」という意味。チェックと類義であるが、チェックは鋭角となる角度で方向を変えることも含むが、ケブラは鈍角となるものが一般的

ダイアゴナルラン

オフ・ザ・ボールの選手の、相手を攪乱させたりスペースを作るため斜めに走る動き。人は前後の縦の動きや横の動きには着いて行き易いが、斜めの動きには情報量が増え対処し難い。マンツーマンの場合はマークして着いて行くとその場所にスペースが生まれてしまい、ゾーンで守る場合はマークの受け渡しやギャップを埋める動きを同時にしつつ、またゴールを背負い半身で相手選手を覗つつボールも見なくてはならないため困難となる。ピッチの中央からサイドに、サイドから中央に斜めへ走る。味方の為にスペースをつくったり、自身がボールを受けてからそのスペースを利用するために行われる。それによって相手守備をかく乱する。ゴール前に限らず、一手先、二手先の攻撃の展開の為にされる。組織の整った素晴らしいチームはその動きが自動化している。応ずる守備側はその動きをとった選手を誰かが気にしなければならないし、作られたスペースを誰かが埋めに行かなければならない。

デコイ

ディフェンダーを引きつけるための「おとりの動き」のプレー。

すでに基本となっているが欧州版のマリーシアの一つといえる。元々の意味は、狩猟のときに鳥を誘き寄せおとりの鳥の木模型。

シザース

選手がクロスしてポジションを入れ替えること。シザース（ハサミ）を開いた形から。

ウェーブ

フラット3と共にトルシエ氏の提唱したボールを受けるオフ・ザ・ボールの動き。例えばパスを受けるのに動かなければ、ボールの移動時間に敵が迫ってきて状況が悪化する。しかし、いったん孤をえがいて後方に下り、前に進みながらならば、頭を上げて視野を確保でき、敵味方の動きが見え、攻撃方向の前方に進みながら余裕を持って精度の高いプレーがボールを受けて瞬時に出来るという個人戦術。敵もその動きには付いてき難く、自ら動くことで自らの時間と空間を作る動き。また、アタッキングゾーンでの波状攻撃のこと。ボランチやDFまでもが入れ替わりながら前線に作ってもらったスペースにオーバーラップし、とめどなく攻撃を仕掛けること。波の戻っては押し寄せる動きから命名。

オーバーラップ

ディフェンダーなどの選手がボールの後方から、ボールを持っている中盤の味方選手などの側面・背後を通過して追い越し、前方のスペースへと飛び出す攻撃参加の動き。単に動く方向が逆の場合は クロスオーバー。

クロスオーバー

マークを振り切ったり混乱させたりするため、2人の選手が互いに逆方向に走りながら交差する動き。ドリブルしながら直接ボールを受け渡しを行う場合や、トップがボールなしで単に相手のマークをふりきるために行うなど。≡シザース

スクリーン、スクリーニング

ボールと相手との間に自分の身体を入れて、ボールを奪われないようにする技術。背中やお尻など体を使いスクリーンのように広い面積でボールを奪いに体を密着してくる敵を防ぐことから。

=シールドイング (シールド・・・盾から)

ポストプレー

攻撃の時、前線にいるトップの選手 (ターゲットマン) にボールを当てて、"バイタルエリア"に起点を作り、攻撃を組み立てていくこと。

当てる・当てに行く

他の選手にパスして、戻ってきたボールで攻撃を作ること。前線の選手にポストプレーをさせること。

くさび

ポストプレーの時に用いる、前方にいる選手 (FW) の足元へ出す縦パス。受けたポストのFWはシュートしやすいように後方へ返し後方の選手がグラウンダーでシュートすることが多い。

マイナスのパス

自陣方向にパスを送ること。ポストプレーで後方にパスすること (クサビ) や、折り返し=サイドを"えぐる" (サイドを上がってマイナスのクロスをあげる) こと。単に展開を作り直すためにいったん後方にパスすること等。

リバースパス

ある方向にドリブルし、それによって逆方向にできたスペースに出すパス。或いは、例えば中央から右にパスされたとき、受けて左のスペースにパスを出すこと。

ワンタッチ

ボールを止めることなしに、ファーストタッチでパス、シュートなどをすること。したがって、ボールが来る前に周辺状況を把握しておくことが必要。そのようなパスを要求する時に味方がかけるコーチング。

"ダイレクトプレー"との混合に注意。

ワンツー

2選手間のパスによる突破の手段。パスを出す選手はパスと共に前方へ走り、受けた選手は壁の役割をしてリターンパスを行う。

えぐる

サイドの選手が相手ゴールライン近くまで上がり、そこからセンターリングをあげること。敵陣から自陣に向うマイナスのボールになり敵DFは対処し難く味方はゴールに入れやすいクロスを上げられる利点があるが、時間をかけるので守備側の守備陣形と数がそろってしまうという欠点も。

ホスピタルパス

"味方を病院送りにする酷いミスのパス"

敵チームのアプローチが速いために、遅いパスを受ける味方選手は、敵の激しいタックルをくらうことになる。つまり、パスを受ける味方選手を負傷させてしまうような、スピードの遅いパスのことを指す。

クロス

=センタリング。サイド（高低は関係ない）からゴール前の地域に出すパス。

アーリークロス (early Cross)

相手ディフェンダーが戻らないうちに、ディフェンスラインとゴールキーパーとの間を狙って、浅い位置から早めに入れるクロス。カウンターなど速攻時は、相手のDFの数と陣形が揃ってないときに、低い位置から一気に前線に入れること。イタリア代表DFやイングランド代表が多用。

ラインクロス (和製英語 line cross) =ライナークロス ⇔ピンポイントクロス

通常、クロス（センタリング）は、ターゲットとなるスペースや1人の選手に正確にボールを送るパス（ピンポイントクロス）であった。しかし、現代サッカーでは攻守の切り替えが速く攻撃参加がより厚みを増し、ペナルティーエリアの中（ボックス）に入ってくる選手が多くなり、キッカーのターゲットは増大した。

このため、高さが一定で直線的なライナー（liner）の弾道（球筋）にボールを蹴ることでクロスの弾道上に複数の選手がプレーができるように意図したクロスが2009年頃から欧州リーグの試合で増え始め、これをラインクロス（ライナークロス）と2011年ころ日本では呼ぶようになった。

ボックス（PA内）に入る攻撃選手が多いほど攻撃のプレーポイントが増えるため、守備側は対応選択肢が増え混乱しやすくなる。

プルバック

マイナスのクロス。えぐって（ゴール近くまで切れ込んで）から、後方へ戻すクロス。

アレゴール

多数派である右足利きの選手がよく行うシュート。ゴール前の左45度付近から右足インステップで擦りカーブをかけ、逆サイドのゴール右隅へシュートすること。イタリア代表アレッサンドロ・デルピエロのプレーから。

ショートコーナー

コーナーキックで近くの選手にパスしポイントをおいて攻撃を展開すること。勝っているチームが時間稼ぎのために使うことも。

守備

マンツーマンディフェンス

1人の選手が相手選手1人をマークしながら守る守備戦術。

ゾーンディフェンス

相対的なエリア（地域分担）を決め、ボール中心に守る守備戦術。

ゾーンマンツーマン

相対的なエリア（地域分担）を決め、自分が受け持つエリアに入ってきた相手選手をマークする守備戦術。

ゾーンプレス

ゾーンディフェンスで守っている中で、ボールホルダーの相手選手1人に複数人で正面の180度、左、右の90度の全方位のパスコースを潰しながら瞬時に距離を詰めボール奪取する守備システム。

クローズドマーキング

原則的にマークの受け渡しを行わない密着マンマーク。マークする相手の動きに支配され意図的にスペースを作られる罠に陥る弱点を持つが、ゾーンディフェンスのように受け渡しのスキも無く、マークだけに集中でき相手のプレーを完全に抑えやすい長所を持つ。

オールコートプレス・ハイプレス（前プレ）

前線（高い位置）からプレッシング（フォアチェック）をかけ、出来るだけ相手ゴールに近い位置でボールを奪取しようとする守備戦術。

リトリート

ほぼ全員が自陣あたりまで下がり、そこからディフェンスを開始する守備戦術。

ラインディフェンス

ゾーンディフェンスにおいて、ライン全体によるカバーリングをおこない背後のスペースを消す守備戦術。ディフェンスの最終ラインは、ボールホルダーに対して、もっとも近い選手がチェックに行き、他の選手は横一直線のラインをフォーリンバック（巧みに後退）させ、逆サイドを含む背後スペースを使わせないようにする。同時に、オフサイドラインを形成しつつ、タイミングを計ってラインを上下する。

- (a)ゴール前にブロック形成するディフェンス戦術
- (b)DFとMFによるローテーションによるチェックとカバーリング戦術
- (c)ラインコントロールのオフサイドトラップ戦術
- (d)ハイラインによるプレッシング戦術

ラインディフェンスはこれら(a)~(d)を踏まえ、ゴールに近い危険な背後のスペースをより強く意識し、なにより失点の危険を減らそうと意図した守備戦術。

浅い

「浅いラインどり」「浅いディフェンスライン」などと使う。これは"高い"位置にディフェンダーのラインディフェンスがある事を意味する。強いプレスをかけるコンパクトなサッカーには必須。反面、自陣ゴールとのスペースが開き、裏のスペースを狙われやすい。

絞る

ボールサイドに守備側の選手が寄ること。中央の選手がボールサイドに寄ってプレッシャーをかけ、逆サイド（ボールサイドと逆のサイド）の選手が真ん中に寄って中央からの攻撃に備えること。

インターセプト

パス、ドリブルなどを行っている敵のボールを奪うこと。

アプローチ

相手にアプローチ（チェック）する＝相手にプレッシャーをかけること。

ボールにアプローチする＝ボールに素早く選択（プレー）すること。

（守備の個人戦術としての）アプローチ

a.ボールの移動中のうちにアプローチする相手選手に身体を寄せる。

b.相手のファーストタッチ前に、相手のあらゆる動きに対応できる自分の間合いと体勢をとる。

c.オン・ザ・ボールの相手に体を寄せ、動きを阻害し、意図的にミスを誘発させる。

以上 a.b.c の守備戦術。相手のプレー選択をすばめミスを誘発させることをまず目的とし、機を逃さずボールを奪いにいくこと。

チャレンジ、チャレンジの優先順位

ボールを持っていない相手に対して行う守備の3原則、アプローチ、チャレンジ、タックリングの中の一つ。

下の5つが「チャレンジの優先順位」

- (1)インターセプト
- (2)タックリング（直接ボールを奪う）
- (3)振り向かせない
- (4)ディレイ（攻撃を遅らせる）
- (5)ジョッキー（サイドや後方に追い込む）

5つのそれぞれを総称してチャレンジとよばれる守備における個人戦術。

「チャレンジの優先順位」はボールが持っていない相手に対してボールが入ってくる（パスが通される）ところから始まっている。

ディレイ

飛び込まずコースを切りながら相手の攻撃を遅らせる守備戦術。また、うかつに飛び込まず、遅らせろという意の守備時のコーチング。

スクイズ

間合いを詰め、相手によりプレッシャーをかけていくこと。また、その指示のコーチング。

カバー、カバーリング

味方が攻撃側に突破されたり、ミスした時のために、他の選手がすぐ援護して守りに入れるポジションをとっていること。またはそのプレー。

チェイシング

ボールを追いかけること。

ジョッキー

馬の群れを操るように、ボールを持っている選手に対して、ある方向に追い込むようにプレッシャーをかけていくディフェンス戦術。

フォアチェック

前線の選手がDFラインにプレッシャーをかけるなど、前線から積極的にプレッシャーをかけ、相手のスペースをなくし、できるだけ相手ゴールに近い所でボールを奪い、攻撃につなげようとする守備戦術。

ワンサイドカット

守備側の選手がマークする相手の特定の方向へのプレー・攻撃を阻止しておく事で、一対一の守備戦術の基本。

ボールホルダーに対して、味方の2人目がマークを放り出してでも、パスコースを防ぎつつ距離を詰めるカバーリングを行うとボール奪取率がより高まる。しかし、その前提としてボールホルダーに最も近い対峙する選手が後方、左、右などの一方向エリアへのプレーを阻止して置く事が前提である。

※ジョッキーはサイドだけでなく後方に追い込む事も含む。

コンパクト

ディフェンスになった時にプレッシャーとカバーリングが効率よく行えるように、前線から最終ラインまでの幅を狭くしておくこと。その守備システム、状態。

バック、バックする

ゾーンプレスにおいて、ボールホルダーに対し、前後左右からプレスをかけ

フォーリンバック

状況に応じて、ディフェンスラインを自陣深くまで後退させる事。

プッシュアップ

ディフェンスラインを上げてエリアのプレッシャー強くし、プレーエリアを前に押し上げる事。

ブロックを形成する

ゾーンディフェンス時、4人～8人でチャレンジ&カバーの相互関係が成り立つ守備形態を作ること。

ボールウォッチング、ボールウォッチ

身体の向きが悪く、ボールを注視するあまり、スペースに走りこんでくる相手選手を把握できないというディフェンスのミス。

ポジション・プレイヤー

汗かき役・汗をかく選手

豊富な運動量でピッチ上を走り回り相手を混乱させ味方をサポートする中盤の選手。南米では伝統的に背番号8番。このように世界では背番号がプレースタイルをあらわす意味合いも大きい。

アンカー

MFのポジションの種類の一つ。船のいかり(アンカー)の存在として中盤の底に位置し、守備を安定させる役目。

ウイング

サイドライン寄りの地域でプレーする攻撃選手。フランクと呼ばれる。

インサイドハーフ

昔はオフENSIVEハーフと呼ばれていた。トップ下と呼ばれる場合は1人。2人の場合をインサイドハーフと言う。

ボランチ

ポルトガル語で舵取りという意味。セントラルミッドフィルダーではあるが、中盤の底から攻撃の起点を作る役割が強いことから、攻撃の舵取りという意味で使われる。

ポリバレント

複数のポジションと役割をこなせる能力。(≡ユーティリティープレイヤー (Utility Player) はその選手をさす)「多様な、多機能な」の意で、元々は化学、生物学、ビジネスなどの用語。

ユーティリティー・プレイヤー

役割の違う複数のポジションを起用にこなせる選手。例えば、左サイドだけでなくボランチもセンターバックもきちんとプレーできる選手など。ポリバレントと同意語。

技術・スキル

グラウンダー

ピッチを這うようなシュート性の弾道。

チップ

ボールの下側を蹴り、バックスピンをかけて高く蹴り上げる技術。ロビングのパス・シュートの時によく用いられる。

チョップキック

足の甲でボールを蹴り、ポンと高くボールを上げる蹴り方。頭越しにパスするキック。

フリック

頭や足などにボールをかすらせて、後方へ送る技術。コーナーキックなどのヘディング (flick Header) に多い。ゴール前でマークを引き出し、トップにボールを入れるときの"フリック"も覚えておきたい。

プレイスキック

下にボールを置いて蹴るキックでフリーキック、ゴールキックなど。セットプレーでのキック。

ロブ、ロビング

相手の頭上を越して味方にパスを出したり、シュートしたりする技術。

ゴール前でいえば、敵守備と競う味方に後方からゴール前に合わせて上げるパスや、ディフェンダーの頭越しにパスを送るラストパスなどがある。またパス全般の高いボールのパスをいう。

キックとしてはチップ、ロフティド・キックが用いられる。

パンチショット (パンチキック)

インパクトする瞬間にスイングを止めるように打ち、フォロースルーを取らないショット。

GK

ファンブル

GKがシュートやクロスを受けたときに、ボールをこぼすこと。

ブレイクアウェイ

GKがバックラインの後ろに出たボールに対して前に出て処理する事。

ディフレクティング

通常ゴールキーパーが手のひらを用いてシュートコースを変えゴールを守るGK技術。もともとはボールが何か当たってコースを変えること。

その他用語

アジリティ

瞬発力、反応力、(細かな方向変化を含む) 敏捷性の能力のこと。バランス、巧緻性 (こうちせい)、スピードなどを含むフィジカル要素の一つ。

アイコンタクト

プレー前にパスを送る選手がパスを渡す選手に目線を送り、目で合図を送ってプレーすること。今では目線フェイントも行われている。"右のサイド選手にアイコンタクトしておいて、中央のFWにスルーパスを出す。"ということもある。

メソッド

方法、方式、方法、秩序、順序正しさ。メソッドとも。

メソディカル (methodical)・・・組織だった、規律正しい、周到な。

ベクトル

力の大きさだけでなく、力の方向性を合わせた量。

プレーのプライオリティ

プレー選択の優先順位。

ブラッシュアップ

磨きをかけること。スキルのブラッシュアップのためのトレーニングなどと使う。

ファンダメンタル

基本的・根本的であるさま。基本に忠実である。良い試合・プレーのために基本を大事に日々、基本を反復トレーニングする考え方。

ビー・アラート (アラート)

「油断の無い、研ぎ澄まされた」状態でプレーすること。その示唆にも使われる。

コーチング

選手同士の指示。ポジションの修正や敵選手のマークの指示が多い。

インプロビゼーション

ひらめき、即興性。瞬間的な創造性あふれるプレー選択のこと。基本と相反する言葉に思われがちだが、オフ・ザ・ボールにおける視野の確保といった「基本」ができていればこそ表現できるプレー。

アンティシペーション

「予測」「読み」のこと。

アドバンテージ

反則があった場合に反則された側のチャンス状態であれば、反則をとってプレーを切らずに、その場は反則を流すことをいう。チャンスでなければプレーを止めるし、直ぐにチャンスが終わってもプレーを止めて反則をとる。また、審判がその判断をするまでのプレー状態もアドバンテージとよぶ。アドバンテージでプレーを流す場合は「プレーオン」と言葉にする審判もいる。

ふかす

放ったシュートがゴール・バーの上にそれること。体をかぶせるようにしてボールの中心か、微妙にやや上をミートすると"押さえ"の効いたふかさないシュートが打てる。ふかすくらいなら上から叩き付けるように蹴った方がいい。ミートの難しいダイレクト (ボレー) シュート、やや遠目のミドルシュートでふかすこと多し。

かぶる

ヘディングやキーパーのハイボールなどで、目測を誤り、ボールが頭上を越えていくこと。また攻撃時のポジショニング（位置取り）や守備時のマーク・ポジショニング（位置取り）で複数人が同じことをしてしまい無駄を生じさせてしまうこと。

落とすな！

ボールを地面に落とさないこと。ロングボールなど空中に浮いているボールを先に触らずにバウンドさせてしまうと、ボールを処理するまでの時間を要し、フリーであっても相手がアプローチしてくる時間を与えてしまうため、基本ボールを地面につけずに処理をすることが望ましい。ただし相手選手からの距離があきらかに遠い場合や、エッジコントロールで処理できる場合は除く。

やれよ！

チェイシングやアプローチなどに行かない選手、追いかけるのを諦めた選手、心が折れた選手に浴びせされる言葉。某下関の強豪チームの監督の場合「いかんかー！」である。

9.15m

センターサークルの半径、フリーキック時・コーナーキック時の相手選手がボールから離れなければならない距離、ペナルティスポットからペナルティーアークの半径。