



## 兵庫県 高校新人戦

## 滝川第二、八代学院両校優勝

昭和62年度兵庫県高等学校新人大会は2月6日から11日まで伊丹市立スポーツセンターほか6会場で、県下32代表を集めて準決勝までの28試合を行った。

決勝は2月21日、神戸中央球技場で、初優勝をねらう八代学院と3連覇のかかった滝川第二の神戸勢同士の対決となったが、前後半、延長戦と双方ゆずらず得点のまま終了し、大会規定により両校優勝となった。

△決勝(2月21日、神戸中央)

滝川第二	0	0	0	0	0	0	0	八代学院
	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	

△評

牧野、藤田が抜けた新チームで3連勝をねらう滝川第二と、着々と力をつけて打倒滝二を目指す新鋭八代学院との対決。

立ち上がり早々より滝二がMF10番奥山、8番泉を軸に速い攻め込みでチャンスをつくる。一方八代に少し固さがみられ滝二ペースで苦しんでいたが、次第にピンチをしのいで反撃し、一進一退のゲームとなつたが前半両チーム得点なしに経過した。

後半も両チーム、大きなパスでグラウンドを広く使い一点をねらうが相手ゴール前でのプレーが甘く、又、八代が滝二BKの不用意なパスを再三カットしてチャンスを作るが、ゴールを割ることが出来ず延長へ入った。

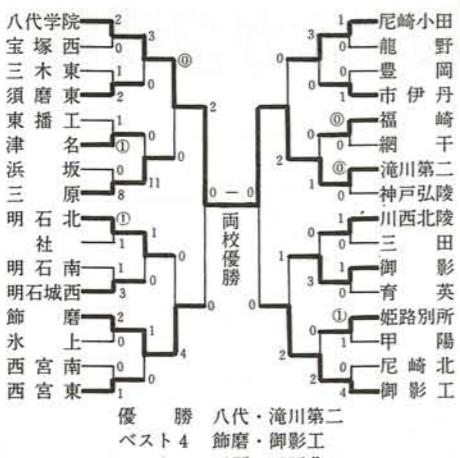
延長でも両チーム、チャンスは作るがキーパーの好守と決定力不足で得点なく引き分け両校優勝となった。兵庫総体で勝てるプレー、チームを目指して一層の飛躍を願う。

(県高体連技術委員長 山下)

△スペシャルプレヤーズ

【滝二】泉、呉山。【八代】橋本、中川。

## 昭和62年度 兵庫県高等学校新人大会結果



優勝 八代・滝川第二  
ベスト4 飾磨・御影工  
ベスト8 三原・明石北  
尼崎小田・御影工

分十川のキックをカットされたボールがDFの背後にはねかえり、FWに走りこまれて先制された。

後半10分長いロビングをフリーの三重ハーフがシュート、12分にも鮮かなシュートを決められて3点を失う。20分吉本からのパスを前田誠吾が左からドリブルシュートして1点。残り1分後藤が中央線あたりから三重のバックスを5人抜いてシュート、GKがはじいたのを吉本がつめて2点目。守備にまわった時の位置の修正が遅かった事とゴール前で速いシュートが打てなかつたという事を確認した。

△第2戦(4日) 2 (2-2) 3 山形選抜

相手より多くシュートを打つことと相手の長いパスに注意するように指示。前半8分右ウイング村上からのパスを吉本が西崎へつなぎ朝田がパスを受けシュートして先行。15分まで神戸ペースで進んだが、スローインからフリーのハーフに中央突破されて追いつかれ。27分左のスローインから前田誠が1人かわしてドリブルシュートして2対1。残り数秒、バックのクリヤーが味方にあたり、こぼれ球を押し込まれて同点にされる。

後半、終始神戸ペースで進むが、決定力に欠け得点に結びつかない。25分右からのセンターリングを神戸バックスがハンド。痛恨のPKを決められてそのままタイムアップ。前半残り2分までリードしていたのに精神的な余裕がないため同点に追いつかれた。アウトオープナー時に声をかけあうとか、リズムを変えるというゲームのかけひきも身につけたい。

△第3戦(5日) 1 (0-0) 0 清水一中

先取点をとること。相手

ストップバーは縦への突破に弱いことを指示。メンバーを変更したためか、パスミスも多くリズムをつかめずに入れる。12分前田誠のダイレクトシュートをきっかけにペースをつかみかけたが清水ペースのまま前半終了。

後半清水の激しいマークに苦しめられながらも互角の勝負。ようやく18分西崎のセンターリングから大迫がヘディングで押し込み先制しそのまま逃げ切る。単独チームにこれほど苦しめられるとは予想していないかった。清水のレベルを知る

## 市中学選抜 清水へ遠征

## 速さとシュート力に課題

神戸市中2選抜清水市遠征チームは昨年の夏休みから選考会をかさね、最終的には18名が1月3日からの4日間に計6試合を行い、2勝4敗の成績で帰神した。

△遠征メンバー

GK 十川哲也(西代) 小西潔志(東落合)  
DF 石飛賢治(歌敷山) 江口哲也(広陵)  
貞山高志(垂水東) 前田歩(丸山)  
MF 城石慎治(竜が台) 只野敦也(みさき)  
西崎元章 前田誠吾(歌敷山)  
植田章義(みさき) 小田修(鷹匠)  
阿座上学(鈴蘭台)  
FW 吉本秀三郎(布引) 村上稔典(竜が台)  
朝田晃行(歌敷山) 大迫浩史(みさき)  
後藤純一(桜ヶ丘)  
コーチングスタッフ 谷口忠男(鷹匠中)  
安福幸男(鈴蘭台中)嶋田欣生(丸山中)

△練習試合

△1月3日 6 (4-0) 0 全日本女子  
試合前思い切ったプレーで弱気にならず声をかけ合って勝負することを指示、立ちあがり勝手がちがつてもたつくが西崎からのパスが相手守備陣の背後に出てはじめリズムをつかむ。1点目を村上が右45度からドリブルシュートを決めてから、植田、吉本、植田と得点して前半を4対0とリードした。

後半西崎のロングパスを後藤がドリブルシュートして5点目、吉本のセンターリングを村上が1人かわしてシュートして6対0とした。残り15分から中盤の守備が甘くなり相手ペースになったが、シュートチャンスもワンタッチ多いため得点に結びつかなかった。

全日本女子はドリブルしながらのルックアップ、速い球出し、スペースの使い方、やわらかいトラッピングなど学ぶべき点が多数あったが、合宿中の連戦で疲れがピークの時期であったようだ。

△1次リーグ

△第1戦(4日) 2 (0-1) 3 三重選抜  
試合前ボールが常に動いているゲームを心がけ、フォワードには長い距離を走るように指示した。開始から相手ペースだったが徐々に調子をつかみ10分混戦からチャンスをつかんだが得点できず、五分の攻防が続いた。25

充実のモルテン Tango



株式会社モルテン  
広島/東京/大阪/名古屋/福岡/札幌

# 天に天国あり 地にフットボールあり

## ヨーロッパ2カ月の旅 <9>

イタリアに来た。世界のスターをごっそり抱えこむ

フットボール天国。「あのメキシコ」から半年後のマラドーナが見たかった。

地中海に浮かぶシチリア島の地形は、フット(足)とボールを連想させる。イタリアは生まれながらにして、その先に浮かぶシチリア島の命題を課せられていたのか。これではフットボールのこと

を「カルチョ(Calcio)」と呼ぶ。円形の広場で大勢の人間が興じていた、中世のポールゲームに、その名の由来がある。

11月30日、ミラノ、快晴。イタリア北部とはい

え、西ドイツから夜行列車で揺られてきた身には、空の青さがまばゆい。ミラノの郊外にあるスタジアムに足を運んだ。長いらせん状の通路が幾重にも巻き付く

このスタジアムは1927年に完成。イタリア・フットボールのメカニズムに興じた、ヘリコプターから見下ろす感じだ。22人の選手が緑のじゅうたんに張り付くように動くその軌跡は、どこか幾可

能性模様にも似ている。

インターの選手が勢いよく攻め上げている時に「ピーツ」。主審の笛でプレーがとまった。線審の旗も上がりおこした。傾斜がきつい2階席からのながめは、ヘリコプターから見下ろす感じだ。22人の選手が緑のじゅうたんに張り付くように動くその軌跡は、どこか幾可

能性模様にも似ている。

『成文化されたオフサイドルールが初めて登場するのは1845年。もっとも現在のよう

に詳細なものではなく「プレイヤーは、彼の後方で味方のプレイヤーがボールに触れた時、相手チームのプレイヤーがそのボールに触れるまでオフサイドである」と規定している。オフサイドの「サイド」はチームのこと。従って「オフサイド」とは「プレイヤーがチームから離れている状態」を意味することである。プレイヤーの位置がボールよりも前方か後方かということが主要な問題であれば、オフサイドということではなく、ボールの前後ということをはっきり意味する他の用語が採用されたであろう。

オフサイド・ルールが生まれた背景として、当時のフットボールは①プレイヤーの数が多い②フォーメーション・プレーが行われていない③ボ

# モンブランの“スピード”サッカー

基本のプレーを徹底的に追求し、機能性を第一に考えたサッカーシューズ

markam® & Lube/o®

親しまれるサッカーウェア younger®

MONTBLANC® リアル・スポーツの追求  
モンブラン株式会社  
神戸・東京・福岡



(写真はワールド・カップより)

ールは動物のぼうこうで代用

していたので、あまり弾まないし飛ばない、等の理由で、第一に、密集プレーになることが多かった。第二として、乱暴なプレーが認められていたので、ケガを手当する目的で密集から離れていくことが多い。第三に、競技場の境界線が不明瞭(一りょう)で、これを構成していた周囲の見物人とプレイヤーの位置関係が今日ほどはっきり区別されない(事実、フットボール・ゾーンが設立された1863年においても、グラウンドに関するルールは、ゴールポストとコーナー・フラッグについて触れているだけで、競技場をラインで区画することは規定していない)。また、グラウンドの広さは今日のもの約2倍。ラインによる区画が規定されたのは1883年、等の特徴を有していた。

このようにことから離れ、見物人のいる「タッチ」の附近へ行き、その時バスされたボールをそのまま前方へ有利に運ぼうとするプレーが見られ、これを「よくない行為」と考えるところから、オフサイド・ルールに不合理・不自然さを感じる中村氏が分析された内容を要約するのは失礼になるのだが、お許しいただけるとすれば、次のようにになるのではないかと思う。

このようにことから離れ、見物人のいる「タッチ」の附近へ行き、その時バスされたボールをそのまま前方へ有利に運ぼうとするプレーが見られ、これを「よくない行為」と考えるところから、オフサイド・ルールが生まれた。

オフサイド・ルールは、その根本に1点の先取を争うという約束がある中で、競技時間長くするという目的から考え出されたものである。それは必ずしも激論の中で生まれたものでも、またルールが正確に判定したかどうか、そのあたりの状況を総合的に評価できる場合に、高い水準のおもしろさを感じることができる。

鋭い洞察力と豊富なデータを駆使し、オフサイド・ルールを追いつめていく中村氏の考察に、読む者の心は静かに騒ぐ。今日、不合理とも思えるオフサイドのルールをさぐる旅は、フットボールの「ゲームの精神」に触れる道である。

紀元前にすでにその原型をみることができるといわれるフットボールが原始・末開社会、封建社会、資本主義社会と時代が変化するとともに、その特質が「祈り」から「遊技」へ、そして「競争」へと転換した事實を認識する必要がある。

統く=

(うえのかつゆき 写真も)