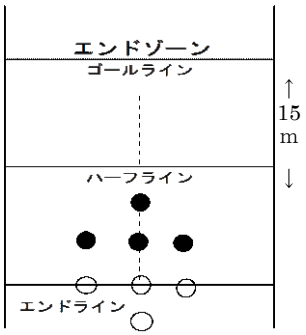
第１４回「スポーツ実技―フラッグフットボール」

2021.7.9

実技９「ダウン制でのゲーム２」　　準備　４班

今回もダウン制でのゲームを行います。リーグ戦の２回目となります。
もう一度、ダウン制の方法をおさらいすると以下のようになります。



3回の攻撃（公式ルールでは4回）の攻撃

- エンドゾーンまで進む（タッチダウン4点入る※）→ 攻守の交代
- ハーフラインまで進む（1点入る※）→ 更に3回の攻撃でエンドゾーンまで進む（タッチダウン3点入る※）／進まない → 攻守の交代
- ハーフラインまで進まない → 攻守の交代

※公式ではない特別ルール

攻撃	作戦番号	ラン パス ハンドオフ	結果 得点		原因
1	7	パ		◎ △ (×)	⑤
2	1	ラ		◎ △ ×	①
3	3	ハ	1	(◎) △ ×	①
4	4	ラ		◎ (△) ×	⑦
5	8	パ		(◎) △ ×	①
6	2	ラ	3	(◎) △ ×	①
1	5	ハ		◎ (△) ×	②
2	9	パ	−1	◎ △ (×)	⑨
1	6	パ		◎ △ (×)	④
2	10	パ	4	(◎) △ ×	①
				◎ △ ×	
				◎ △ ×	
				◎ △ ×	
				◎ △ ×	
				◎ △ ×	
		計	7		

【大まかな攻めの考え方】

「パスは距離を稼げるが危険を伴う」「ランは確実に進めるが進む距離が少ない」このことを頭に入れて、3回の攻撃の組み立てを考えましょう。例えば、一回目にパスで距離を進めたり、3回目で残りの距離が大きい場合は、パスプレイを選択することができます。また、ファーストダウンやタッチダウンが狙えそうな、残り少しの距離の時は、確実に進めるランプレイを選択すればよいでしょう。もしくは、パスプレイ（シュートパス）で、味方がエリアでボールをもらうと、その時点でファーストダウンやタッチダウンとなるので、パスの選択も考えられます。その場の状況に応じて、1分間のハドルで攻め方を考えましょう。

【攻めが困ったとき】

・ランの時・・・ディフェンスが迫ってくると、避けたいので後ろに下がってしまいます。しかし、下がってタオルを取られたら、取られた時点からの次の攻撃になるので、少しでも前進する方が、取られたとしても次の攻撃につながります。
・パスの時・・・パスプレイでは、失敗した時は、元のｽｸﾘﾒｰｼﾞﾗｲﾝからの攻撃になります。相手が迫ってきた時は、コート外に投げるか、ランに切り替えて少しでも進むようにしましょう。進んでｽｸﾘﾒｰｼﾞﾗｲﾝより前で投げるとファウルになります。不用意なパスは禁物です。パスがオフェンスに取られると、その時点で攻守が変わり、攻撃権がなくなります。

【ファウル】

・明らかなラフプレイ（審判が判断）、10秒ルール⇒5mの後退になります。
・ハドルの時間オーバー（1分ﾙｰﾙ）⇒1回の攻撃を失います。

（１）説明＆準備

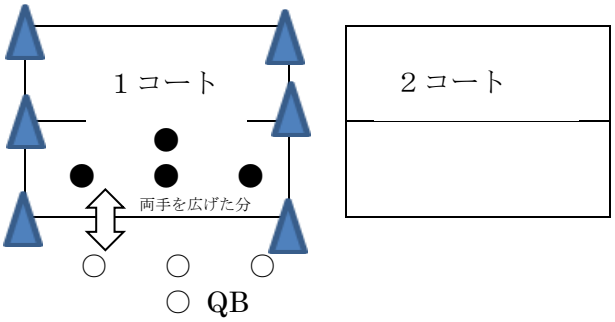
今回も、ハドルの中で作戦を決まるので、予め作戦は立てません。これまでの、My 作戦を元に、ランにするのかパスにするのか、状況に応じて作戦を選択します。但し、同じ人の作戦ばかりにならないよう均等に行うようにします。コーンの準備、ボールの空気入れは４班。

（２）本日の実技

②４：４のゲーム（プレイごとのノートの記述を忘れず）

◎作戦通りうまく動けて得点ができた。
△作戦通りに動けなかったが得点できた。
×作戦通りに動けず得点できなかった。

★その理由として
＜成功　◎○＞
①作戦通り動けた。②ＤＦが強すぎた。
＜失敗　○△＞
③作戦の理解不足　④ＱＢパスミス。
⑤レシーバーのキャッチミス。
⑥得点出来たが、個人プレーによる得点
⑦ガードの役割不足。⑧ＤＦが強すぎた。
⑨～⑪その他の理由



１コート	２コート
１班　対　６班 （審判　４班）	２班　対　３班 （審判　５班）
４班　対　５班 （審判　２班）	３班　対　１班 （審判　６班）
５班　対　２班 （審判　３班）	６班　対　４班 （審判　１班）

＜審判の班の役割＞
審判（１人）
線審（２人）ｽｸﾘﾒｰｼﾞﾗｲﾝに立つ
計時（１人）10 秒、１分ルールの確かめ
得点（１人）

※コミニュケーション HowTo　「三角定規」