



BASIC TRAINING

クローズドスキル／オープンスキル／ゲーム

指導指針

マイボールを大切に サッカーをしよう！

- ・マイボールにする（奪取）
- ・マイボールを失わない（キープ）
- ・マイボールを仲間につなぐ（パス）

クレバーで技術の高い 選手を育てよう！

- ・自分で判断できる選手
- ・個で打開できる選手
- ・闘う姿勢を持った選手

はじめに

2018 シーズンの後半、若手指導者からの問題提起により、選手（団員）にとって「もっと楽しくワクワクするようなサッカーを実現していくためには」というテーマのもと、下落合少年団としての一貫性や継続性を視野に入れた、指導の方向性や実践的なトレーニングの在り方などについて、全指導者参加によりディスカッションを重ねました。

そして導き出したのが左欄に記した『実践的指導指針』でした。

本ベーシック・トレーニング集は、この指針に基づき各カテゴリーで必要とされる技術や戦術等を習得するための、幹となる基本的かつ実践的なメニューを体系的に図示したものです。本書の使い方としては、記載のメニューをそのまま実践するのはもちろんのこと、各指導者が持つスキルによって自由なアレンジが加えられることを想定しています。さらに、その内容は指導者間で共通認識として共有するとともに、常にメンテナンスされブラッシュアップを繰り返していくべきものと考えています。

このベーシック・トレーニング集が、下落合らしいサッカーのパフォーマンス向上に繋がることを期待します。

与野下落合サッカースポーツ少年団 指導部

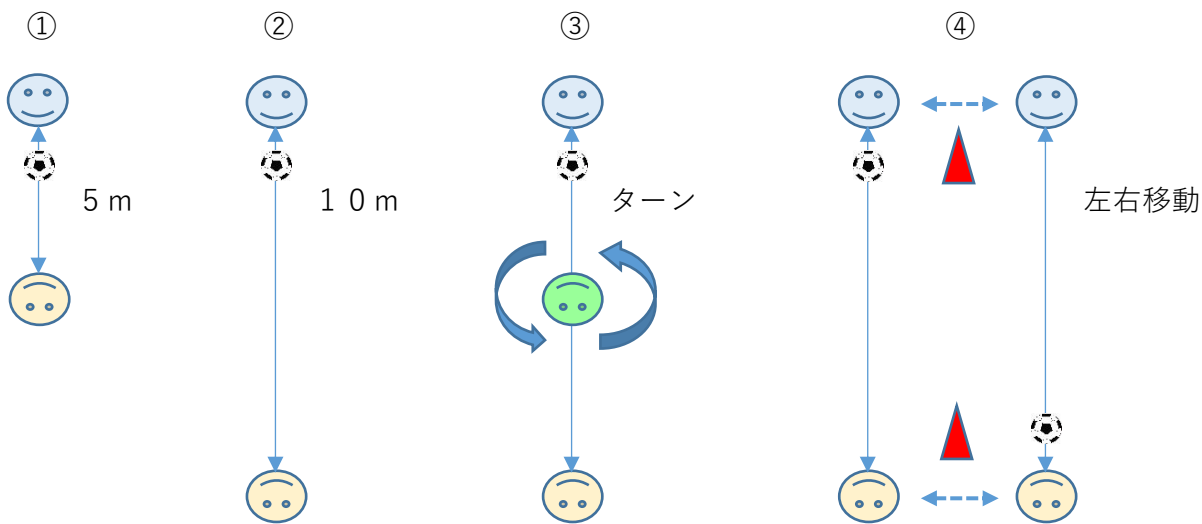


Y S S 幹となる練習メニュー (Basic Training)

	メニュー	低			中		高		ページ
		キ	1	2	3	C	B	A	
クロス ズド スキル	対面パス	●	●	●	●	●	●	●	C-1
	三角、四角パス	●	●	●	●	●	●	●	C-2
	パス&ゴー			●	●	●	●	●	C-3
	3~5人パス回し (移動を伴う)				●	●	●	●	C-4 5 6
	コーン (ディッシュ) ドリブル	●	●	●	●	●	●	●	C-7
	シュート	●	●	●	●	●	●	●	C-8 9
オープ ンス キ ル	ロンド (3対1)				●	●	●	●	O-1
	ロンド (4対1)				●	●	●	●	O-2
	ロンド (4対2)					●	●	●	O-3
	1対1、2対1	●	●	●	●	●	●	●	O-4
	1対1 (応用)、2対2	●	●	●	●	●	●	●	O-5
	3対3対3			●	●	●	●	●	O-6
	4対4 + 3					●	●	●	O-7
ゲー ム	ボール運びゲーム	●	●						G-1
	2対2、3対3 ラインゲーム			●	●	●	●	●	G-2
	3対3 2ゴールゲーム				●	●	●	●	G-2
	4対4 ミニゲーム	●	●	●	●	●	●	●	G-3
	2ボックスゲーム					●	●	●	G-4
	クアトロゲーム	●	●	●	●	●	●	●	G-5

※ ●●●は各メニューの対象となるカテゴリーの目安です。

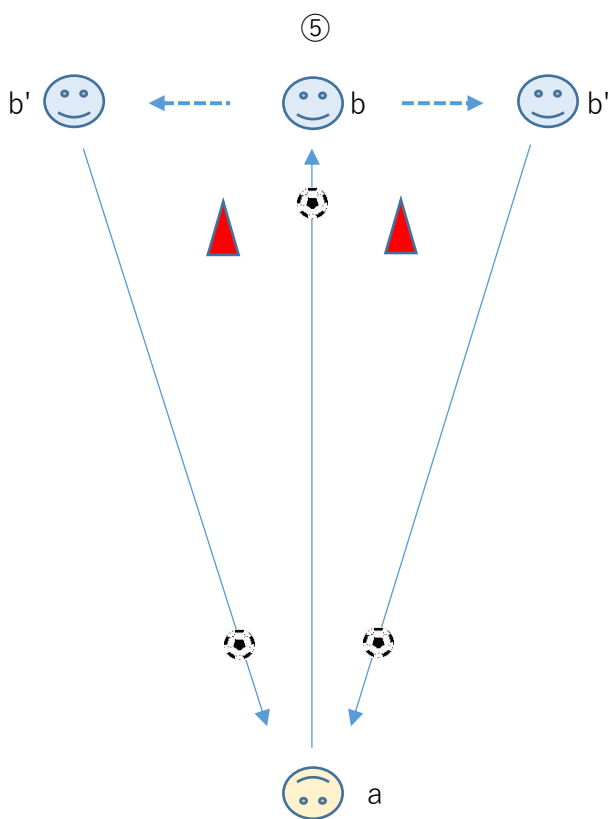
【対面パス】・・・正確かつスムーズに、目指すは『洗練された対面パス』



* 正確なインサイドトラップとインサイドキックの完成

* ①～③ダイレクトパスへの応用

* ④止めながら移動 → トラップ (ワンタッチ) で移動

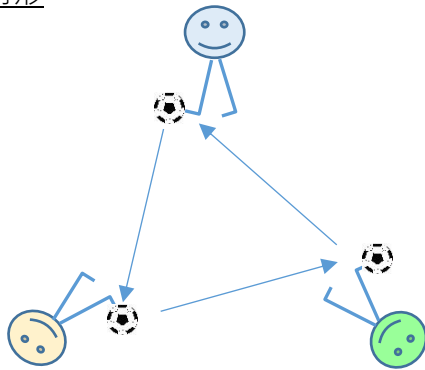


⑤は、④の応用として

- ▶ aがパスナーとなりコーンの間を通してbにボールを送る。
- ▶ bは来たボールを左右どちらかにトラップしつつ移動し、コーンの外側からaにパスを返す。
- ▶ パスを出した後、bはセンターに戻り再びaからのパスを受ける。
- ▶ これを繰り返す。

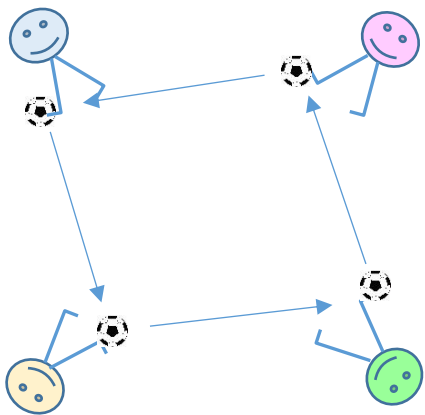
【パス回し1】・・・ワンタッチでパス！トラップは必ず『外側の足』で止める。

三角形



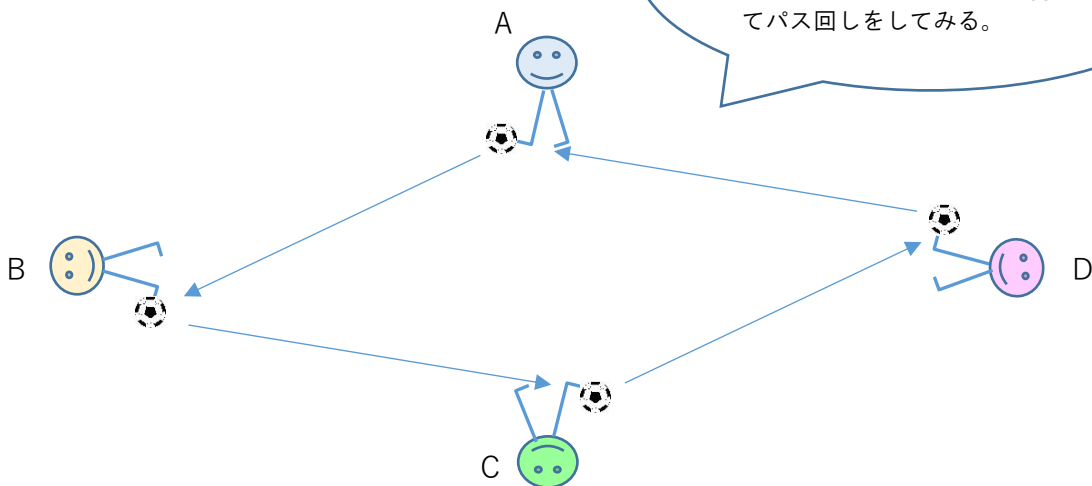
- パスが左回りの時は、トラップする足は必ず右足。つまりボールが来たサイドと反対（外側）の足で止める。
- 受け手はボールの軌道に合わせてステップし、体を開いたポジションを取る。

四角形



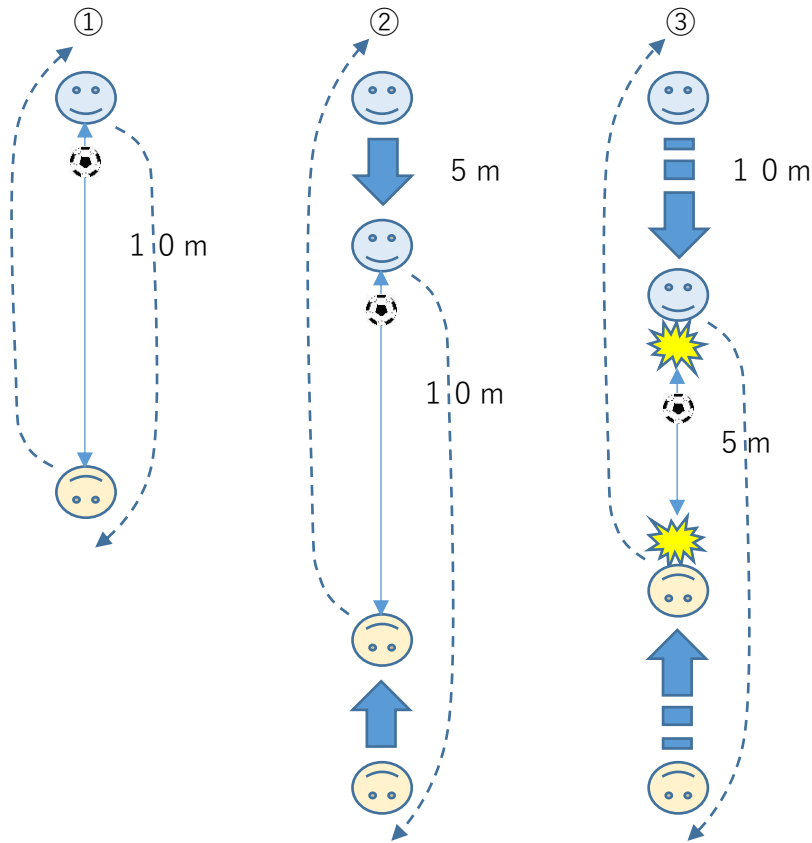
- 四角形のパス回しでは、三角形の時に比べ、より体を大きく開かないと対応できない。
- 三角形、四角形ともに逆回りも行う。笛の合図で逆回りに切り替えるなど効果的。
- パスを蹴る足は左右どちらの足でも可とする。

四角形(ひし形)



- 選手AとCはより大きく体を開かないと対応できない。
- 選手B-C-D、またはD-A-BにDFラインのイメージを持たせてパス回しをしてみる。

【パス&ゴー】・・・ボールを迎えに行く感覚を身につける



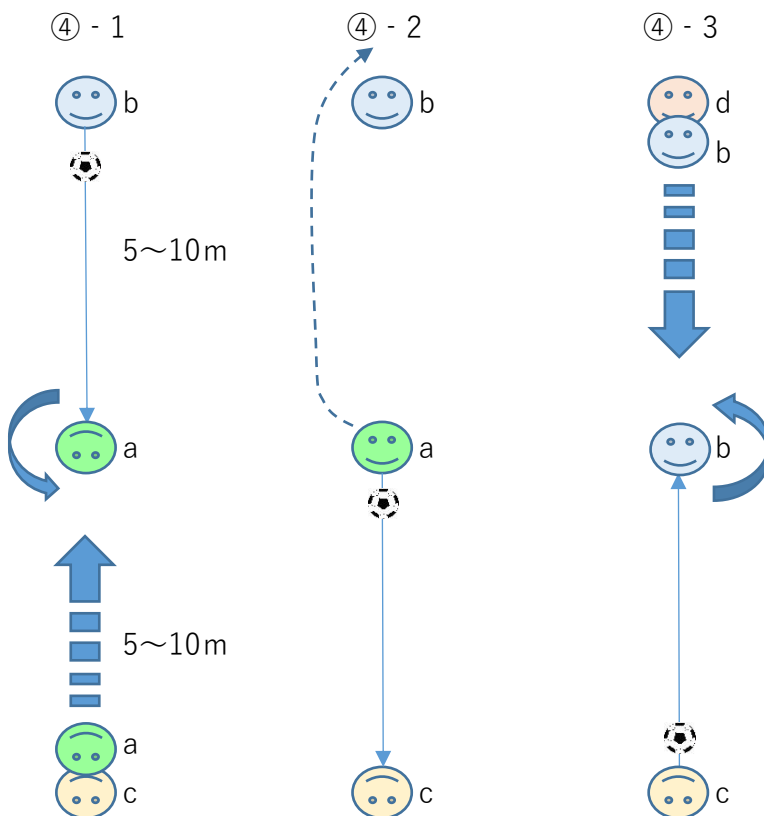
① まずは、来たボールをその場で止めて相手にパス。出した後ダッシュして相手の列の最後尾に並ぶ。

② 次に、来たボールを5mほど迎えに行き止めて相手にパス。出した後ダッシュして相手の列の最後尾に並ぶ。

③ 今度は、来たボールを1.0mほど迎えに行きダイレクトで相手にパス。出した後ダッシュして相手の列の最後尾に並ぶ。

* 蹴った足がダッシュの一步目

* ダイレクトパスは落としのイメージで



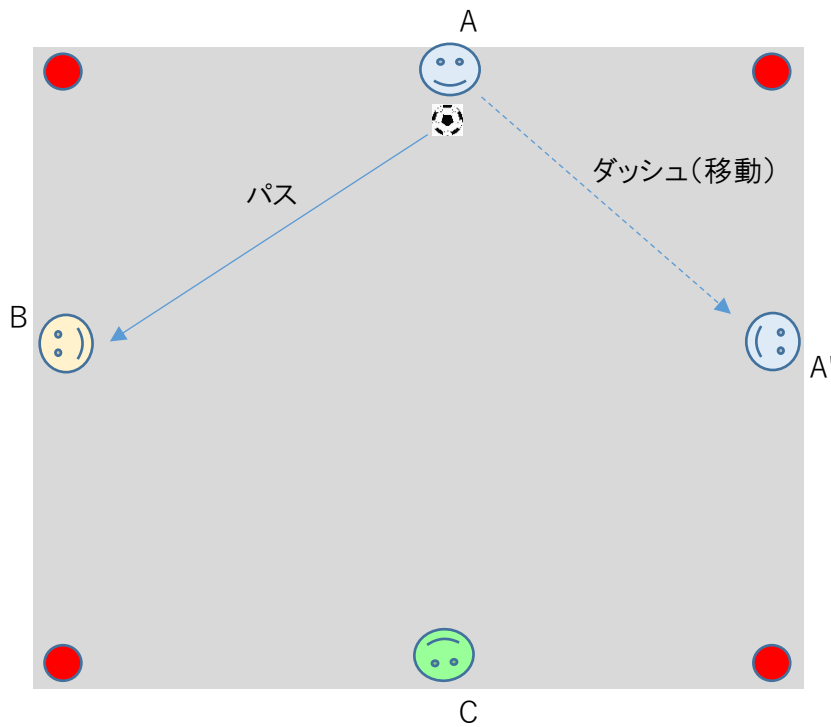
④-1 aはボールを迎えに行きbからパスを受ける。その際、cと正対できるようにターンしながらトラップする。

④-2 次に、aは正対したcにパス。出した後ダッシュしてbの列の最後尾に並ぶ。

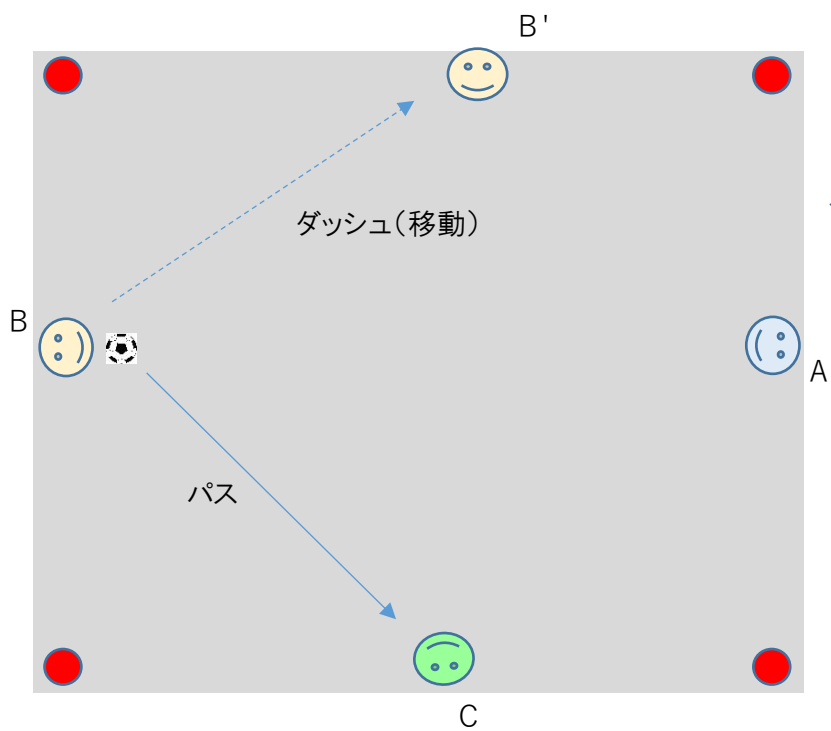
④-3 今度は、bがボールを迎えに行きcからのパスを受ける。その際、同様にターンしながらトラップしてdと正対する。以下繰り返す。

【3人パス回し①】・・・パスを出した選手が、ダッシュして空いている辺へ移動する。

3人一組で1辺が7メートル程度のグリッドを使用する。



■ AがBへパスを出し、A'へ移動する。
 ■ パスを出すのとA'への移動を同時に一連の動きで行う。
 ■ 移動はダッシュで行う。

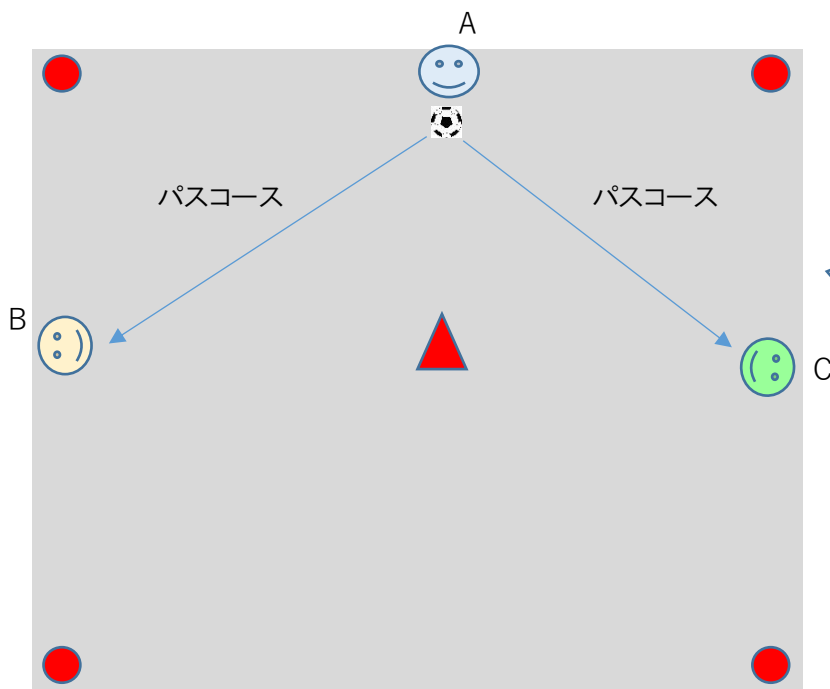


■ 次はBがCへパスを出しB'へ移動する。
 ■ 以下、CがAへパスを出し同様に空いている辺へ移動。
 ■ これをグルグル繰り返す。

- *一つひとつのプレーを正確かつスムーズに行う。(外足のトラップはマスト)
- *スピードアップして、目まぐるしく人とボールが動くようになるまで精度を高めていく。

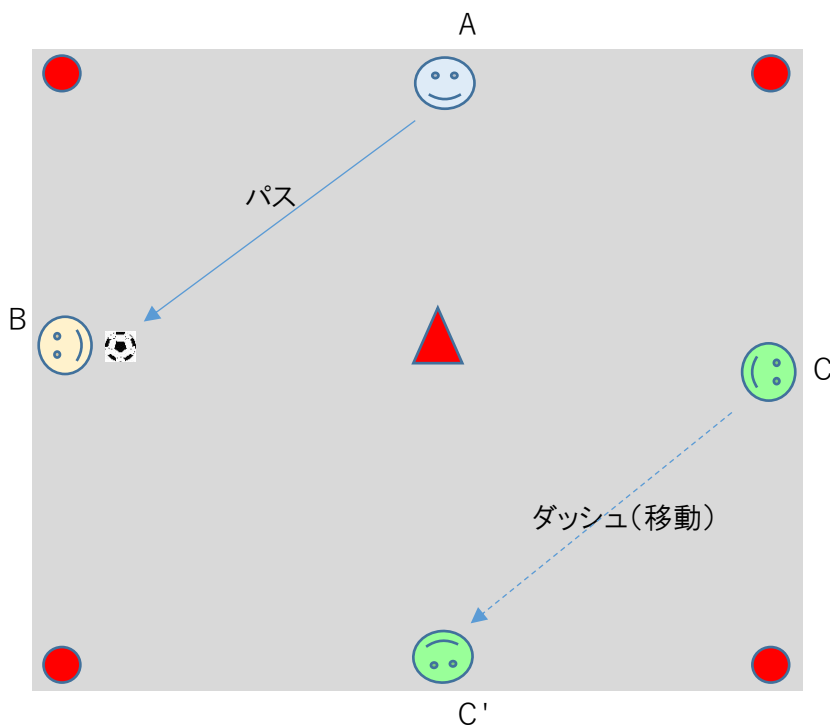
【3人パス回し②】・・・パスがもらえる位置へ、ダッシュして移動する。

3人一組で1辺が7メートル程度のグリッドを使用する。



■ 三角形の頂点が常にボール保持者となる。

■ Aはパスの選択肢としてBCへの2通り持っている。



■ AがBにパスを出した場合、CはBからパスがもらえる位置C'へ移動する。

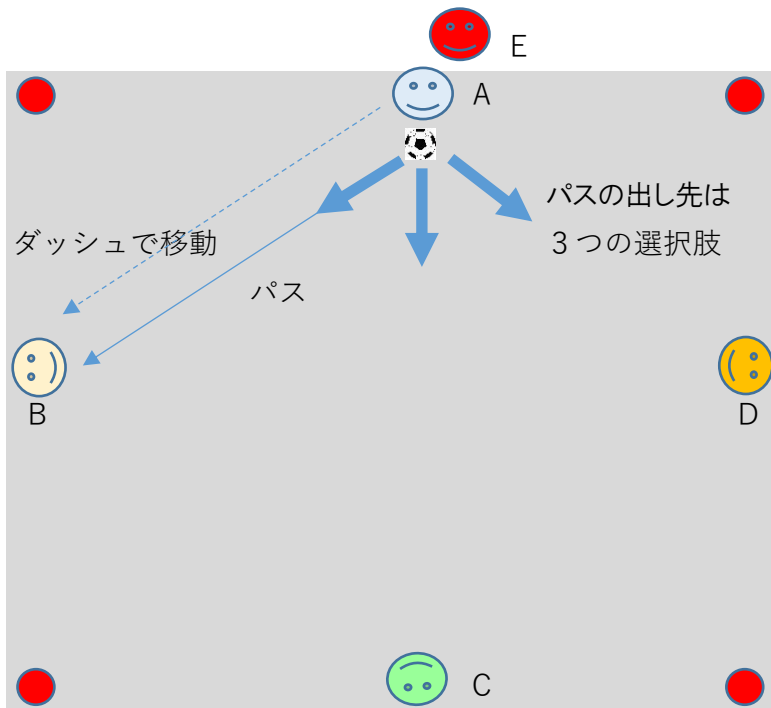
■ 以下、ボール保持者が常に三角形の頂点となるよう、パスに関わらなかった選手が移動を繰り返す。

*一つひとつのプレーを正確かつスムーズに行う。(外足のトラップはマスト)

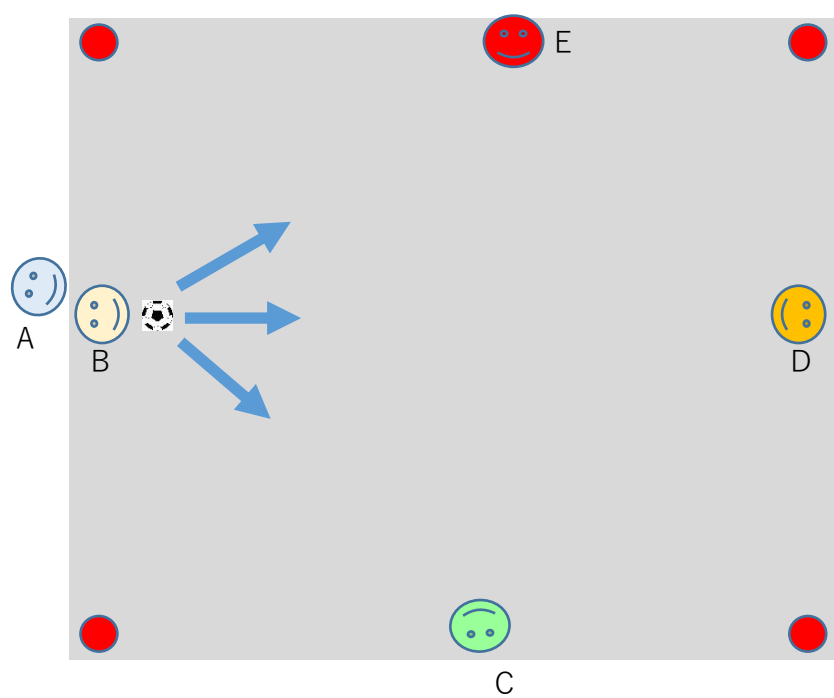
*パスが出されたと同時に、パスに関わらなかった選手はダッシュで移動する。

【5人パス回し】・・・パスを出した選手が、出した先へダッシュして移動する。

5人一組で1辺が7メートル程度のグリッドを使用する。



■ AがBへパスを出した場合、AはBの位置へ移動する。
 ■ パスを出すのとBへの移動を同時に一連の動きで行う。
 ■ 移動はダッシュで行う。



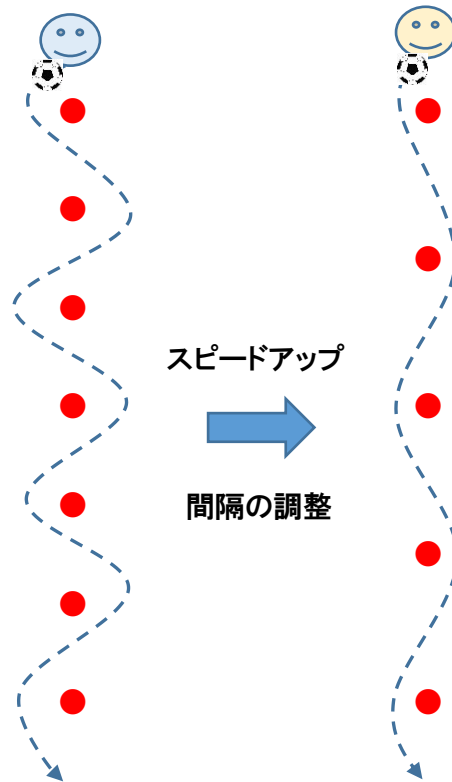
■ 今度はBがボールホルダーとしてパスの出し手となる。
 ■ 以下、Bがパスを出し同様に出了相手の位置へ移動。
 ■ これをグルグル繰り返す。

- *一つひとつのプレーを正確かつスムーズに行う。(外足のトラップはマスト)
- *スピードアップして、目まぐるしく人とボールが動くようになるまで精度を高めていく。

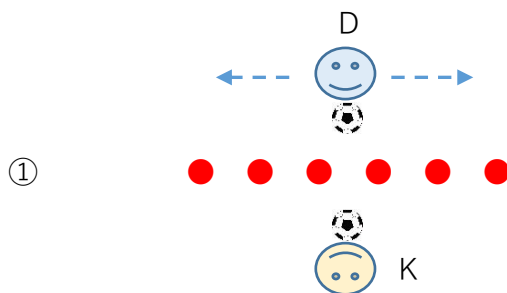
【コーンドリブル】 …… コーン(マーカー)を使って様々な種目を行い、ドリブル感覚を養う

- ▶ インサイドターンのみ
- ▶ アウトサイドターンのみ
- ▶ 利き足のみ
- ▶ 利き足でない方の足のみ
- ▶ 足裏でコントロール
- ▶ 引き技でコントロール
- ▶ 裏街道
- ▶ ボールタッチを多く
- ▶ ボールタッチを少なく
- ▶ とにかく早く
- . etc
- .
- .

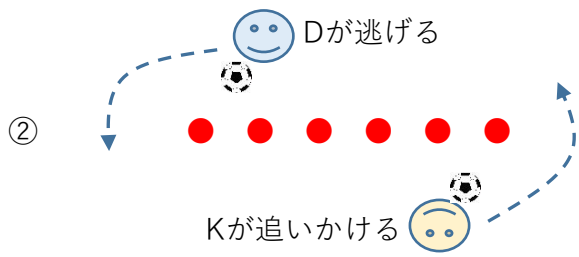
- ※ ヘッドアップ (間接視野)
- ※ 上半身の使い方
- ※ リズミカルでスムーズな動き



《ドロケイ》 …… コーン(マーカー)を壁に見立て、逃げるD(泥棒)をK(警官)が捕まえる



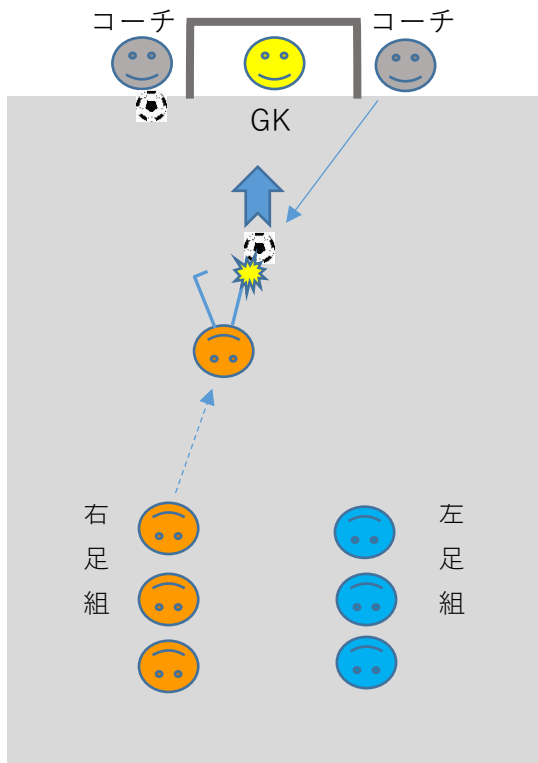
コーンの並びは壁なので、コーン越しにタッチしても捕まえたことにならない。



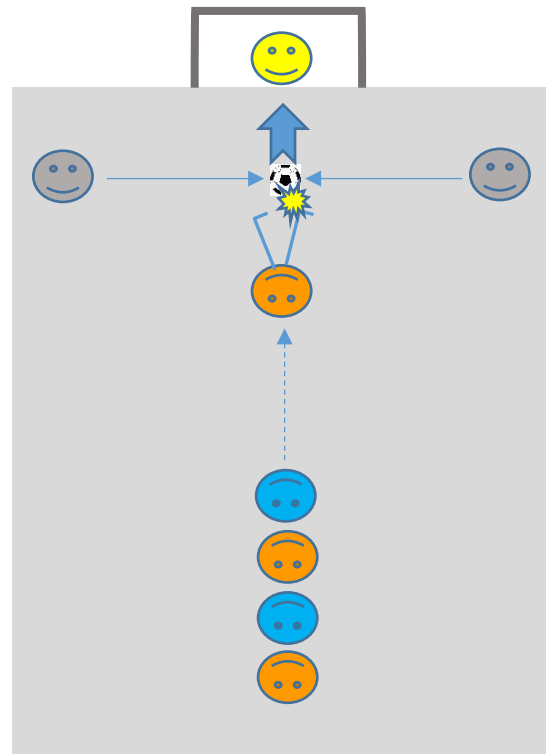
Kに捕まらないようにDはKの動きに反応し逃げる。コーチは一方向だけでなく急にターンしたり、スピードに緩急



【シュート練習①】 …… 正しいキックによる正確で力強いシュートの習得

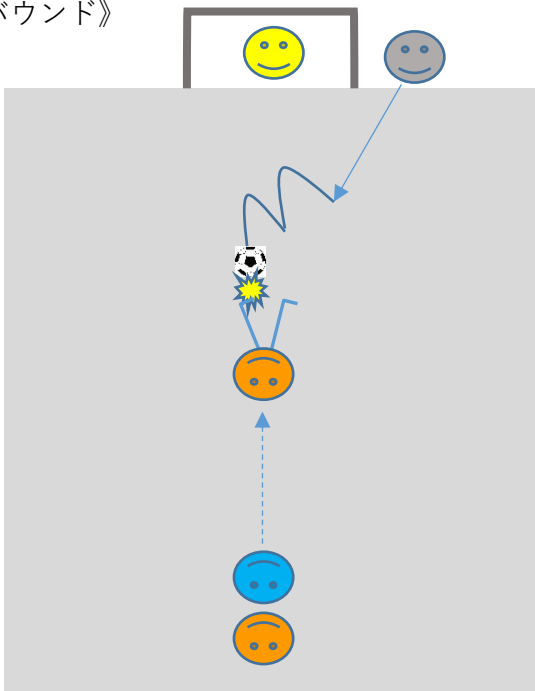


前からのボールをインステップでシュート。左右交互に行なう。



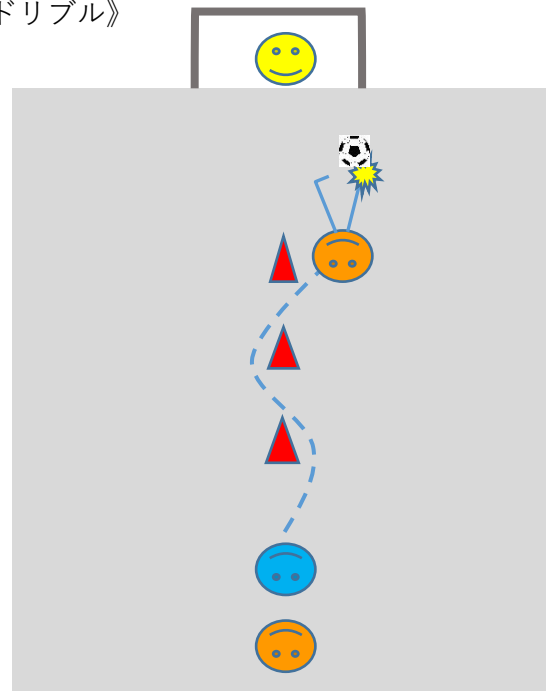
横からのボールをインステップ又はインサイドでシュート。

《バウンド》



バウンドしたボールをシュート。ボールを捕らえるのは落下点またはハーフバウンドの2通り。

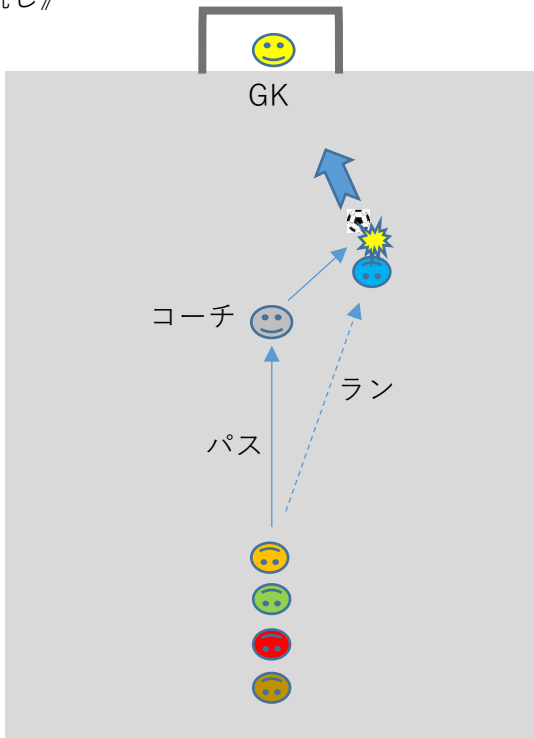
《ドリブル》



ドリブルでコーンを抜けてシュート。左右の足でのシュートを促す。

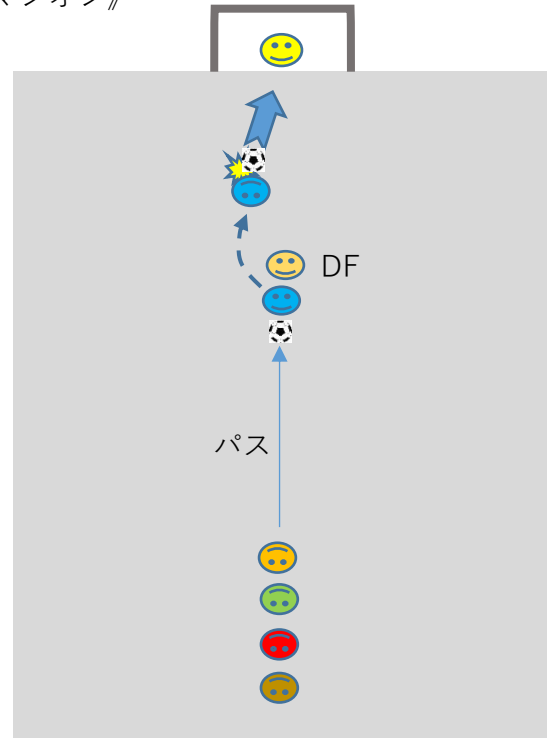
【シュート練習②】

《流し》



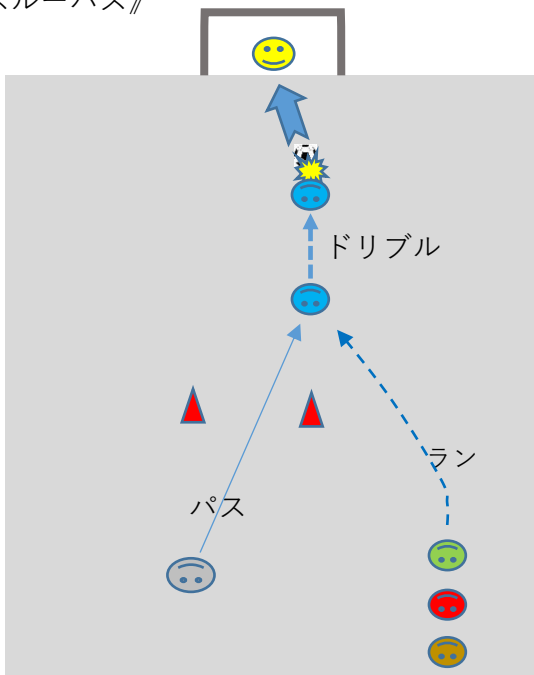
コーチにパスを出し左右どちらかに流されたボールをシュート。

《マンオン》



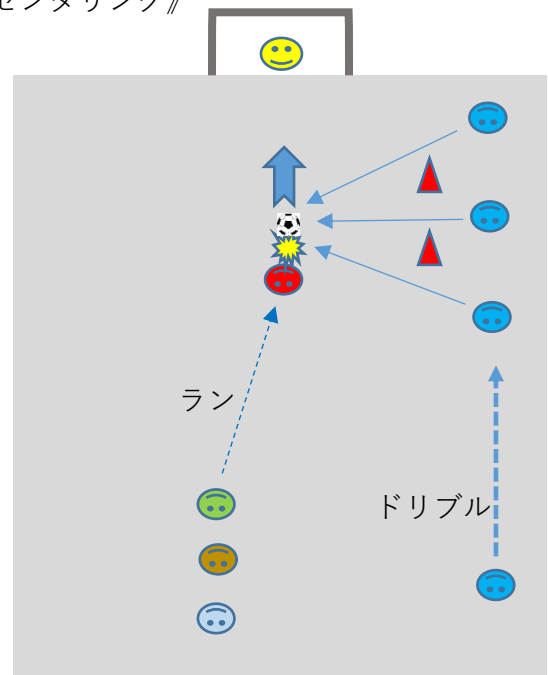
DFを背負った状態でパスを受けこれをかわしてシュート。

《スルーパス》



コーチ(or選手)が出したスルーパスに反応し、これを受けてシュート。

《センタリング》



アーリークロス、平行、折返しなどのセンタリングをシュート。

【ロンド3 v s 1】

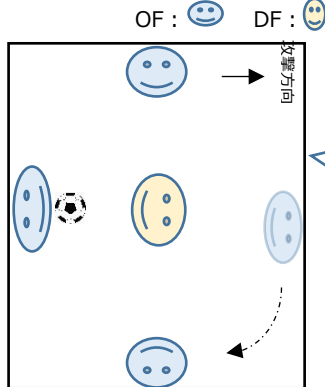
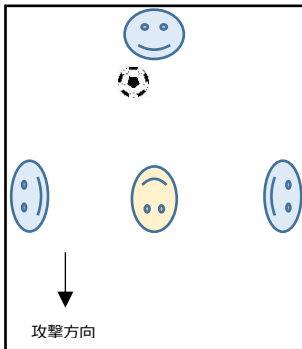
6年生は8mのスクエアグリッドを使用する。

(キーファクター)

- 攻撃方向
- オフザボールの選手のポジショニング (攻撃方向を意識した位置取り・アングル)
- オープンにボールをつける／ボールを置く (出し手・受けての両者・パスの質・体の向き) (*1)

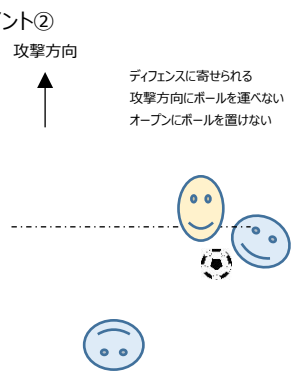
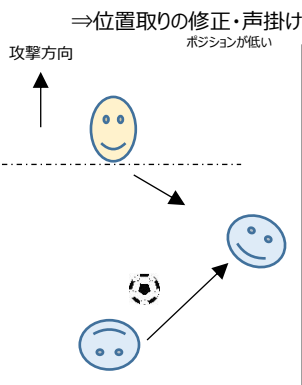
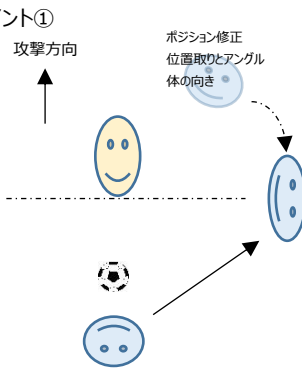
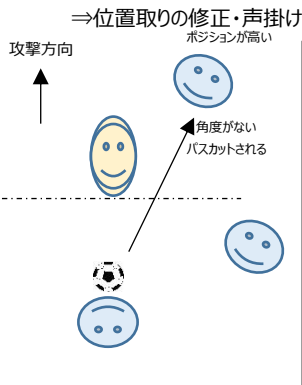
*単なるボール回しではなく攻撃方向を意識することで密集を解決するためのセオリーを理解する

～攻撃方向の意識の徹底～



■ ボール保持者が基準で攻撃方向が決まる
 ■ 攻撃方向を意識しながらボールポジション
 ■ 前にボールを運ぶ意識
 * 予測

～攻撃方向を意識した位置取り・アングル

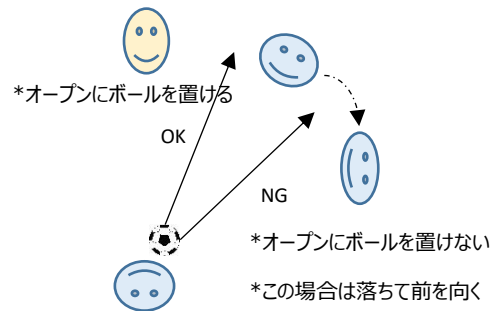


《当該練習の成果／ゲーム中で期待する現象》

■ 密集の解決

- ⇒ダイレクトプレーによる解決 (複数選手)
- ⇒コントロールオリエンテッドで解決 (個の技術)
- ⇒ダイレクト・フリックによる解決 (複数選手)

(*1) オープンにボールを置く／前に行く意識



学年／個々の選手の技量によって要求の質を変える

- * パス&コントロールの質
- * パワーポジション
- * 駆け引きと予測

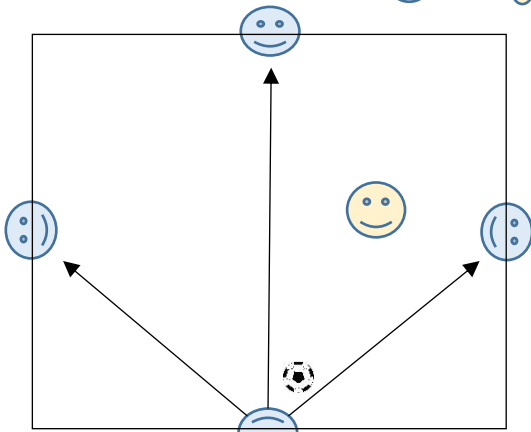
【 rond 4 v s 1 】 4vs1ポゼッション

グリットは適当な大きさを (狙いによって大きさを設定)

(キーファクター)

- ビルドアップ (二列目にパスをつけるイメージ)
- 状況に応じたファーストコントロール
- パスの入れ方 / パスの受け方 / パワーポジション

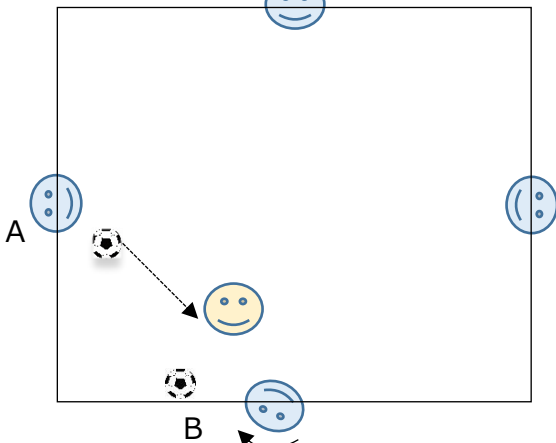
OF : ☺ DF : ☹



(プレーの選択肢と優先順位)

- ・プレーの選択 (パスをつける選択肢) は3つ
- ・ファーストプライオリティは縦パス / 無理ならワイド
- ・選択したプレーに応じたファーストコントロールを求める
- ・縦パスを狙う意識を徹底

D ☺



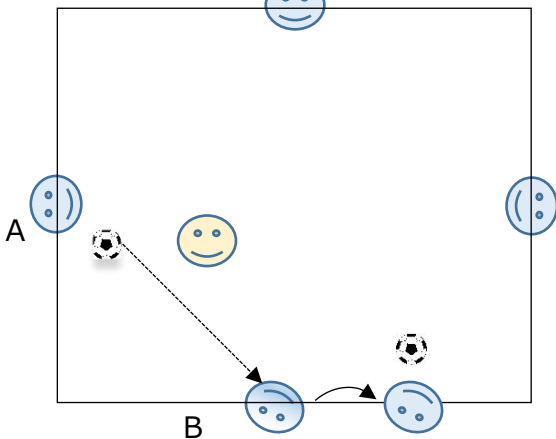
(まずはボールを失わない)

(体に中心にボールを置くor相手の逆を取るorダイレクトプレー)

(プレッシャーの状況に応じたプレーの選択とパスを受ける前に味方とDFの状況を把握)

- ・Aからボールを受けた選手Bは選択肢が最大になるようにボールを置く
→パワーポジション / からだの中心にボールを置くこと
- ・コントロール & パスの一連のスピードに拘る
- ・DFの寄せが早い場合はBはダイレクトプレーを選択
- ・Bは出来れば正面を向いてDFと正対したい
→正対することで逆を取れる

☺



(縦パスを入れる意識の徹底)

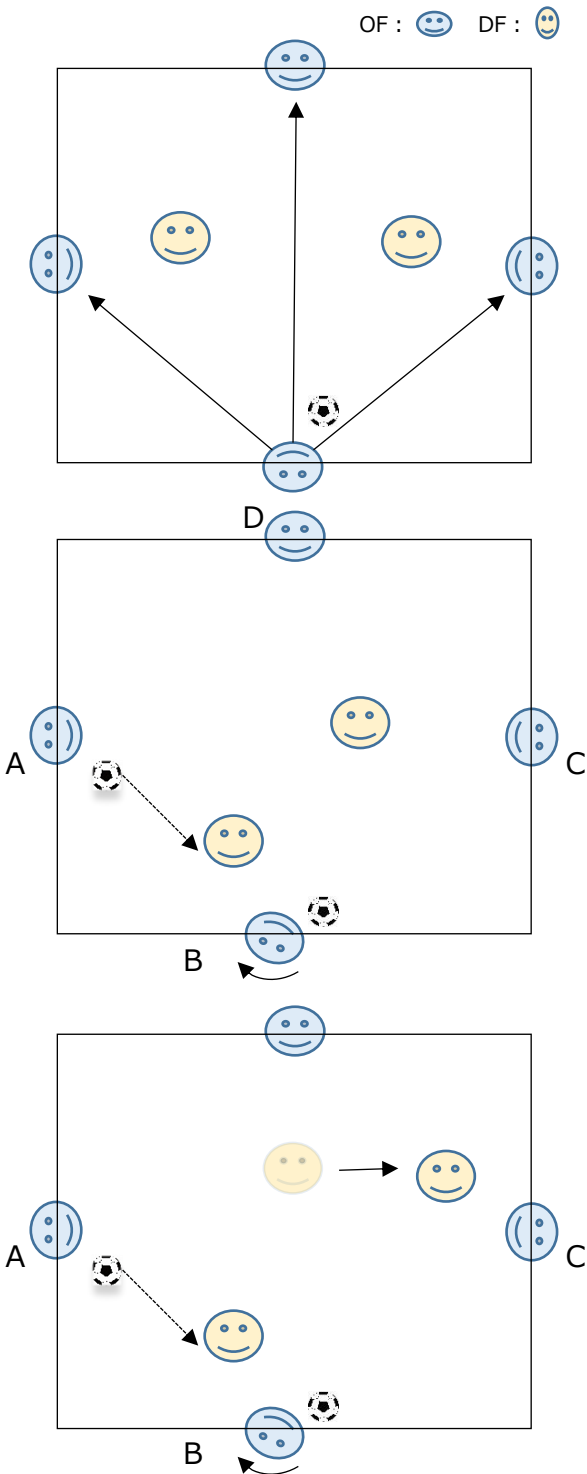
- ・ダイレクトプレーによりチームで縦につけるチャンスを作る
- ・Bのポジショニングで縦につけるコースを作る
→パスAから離れることで縦パスのコースを作る

【ロンド4 v s 2】

グリッドは適当な大きさで（狙いによって大きさを設定）

（キーファクター）

- ボール保持者のプレーの選択肢と優先順位
- オープンにボールをつける／ボールを置く／パスの質／体の向き／パスコースを覗く・探る
- コントロールorダイレクトの判断と密集の解決



（プレーの選択肢と優先順位）

- ・プレーの選択（パスをつける選択肢）は3つ
- ・ファーストプライオリティは縦パス／無理ならワイド

（オープンにボールをつける／ボールを置く）

（パスの質／体の向き／パスコースを覗く・探る）

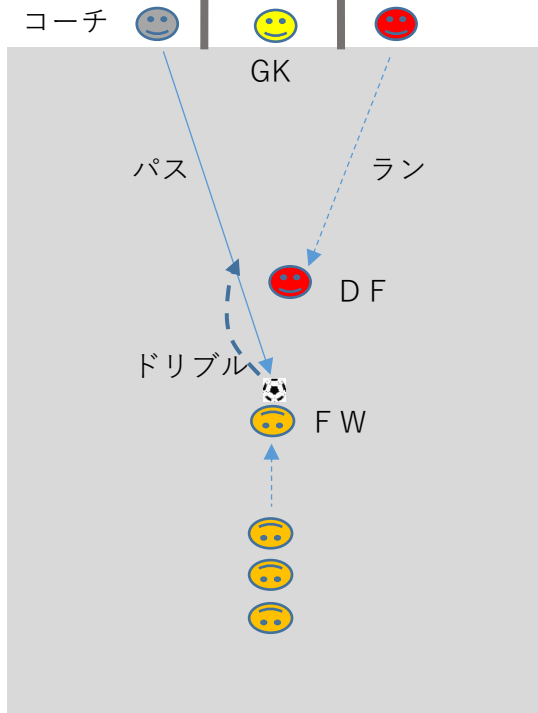
- ・Aからボールを受けた選手はしっかりオープンにつける
- 原則はオープンに置く
- ・この時の体の向きとトラップは重要
- パワーポジション／ボールを置く
- ・Bは縦パスを常に狙うことを意識しながら受ける
- 受け手は縦パスを入れられないか常に探る
- ・Dは縦パスを受けられるようパスコースを覗く

（コントロールorダイレクトの判断と密集の解決）

- ・A→B→Cにボールが入った場合
- 局面2vs2の作られたくない状況になった場合
 - 囲い込まれた場合
- ・Cは選択肢が少ない
- ・ノーアイデアであればダイレクトでリターン
- ・BとCのダイレクトプレーで2vs2密集を解決
- イメージの共有オフの選手のポジションニング

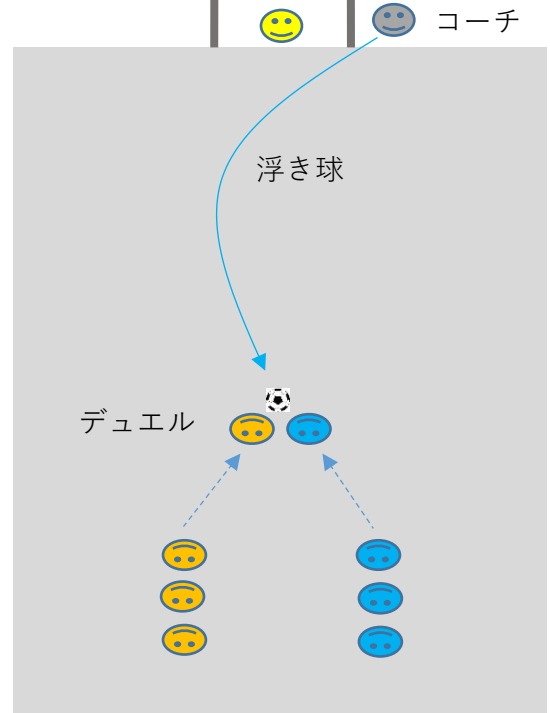
【1対1】

《ベーシック》



コーチがパスを出しFWがトラップした時点からDF (1vs1)を開始する。

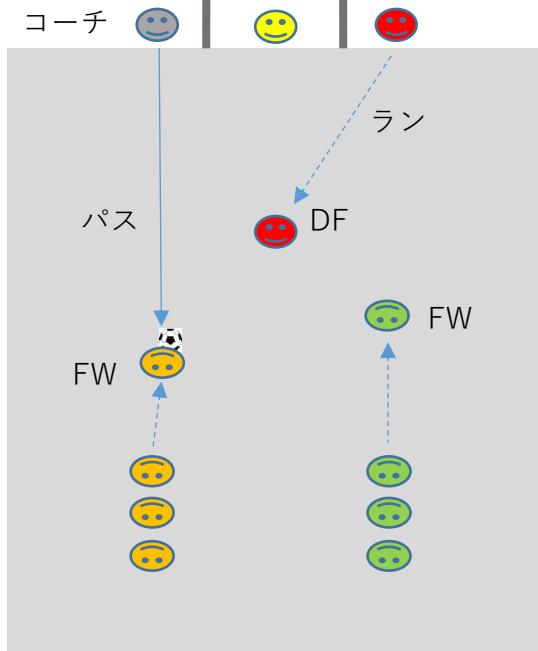
《デュエル》



コーチが浮き球のルーズボールを上げ競り勝った者がFWとなる。

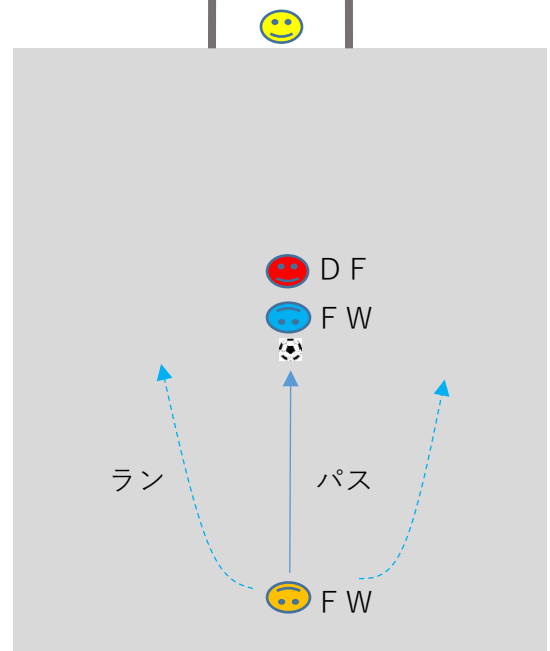
【2対1】

《ベーシック》



コーチがパスを出しFWがトラップした時点からDF (2vs1)を開始する。

《マンオン》



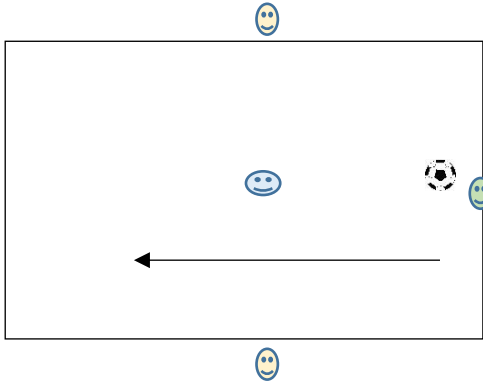
DFを背負った見方FWにパスを入れ2vs1を開始する。

【1vs1+2フリーマン】

(キーファクター)

- ディフェンスとの駆け引き
- イメージの共有
- ドリブル/パスの判断
- 攻守の切り替え

OF: 😊 DF: 😊 フリーマン: 😊



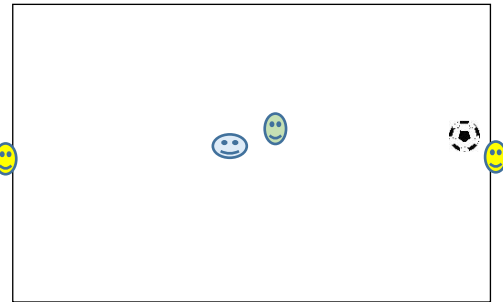
* タッチ数を限定して難易度をコントロール

【1vs1+2サーバー】

(キーファクター)

- チェックの動き
- サーバーとの連携
- 前を向くための動作・準備
- 攻守の切り替え

OF: 😊 DF: 😊 サーバー: 😊



* サーバーのタッチ数を限定

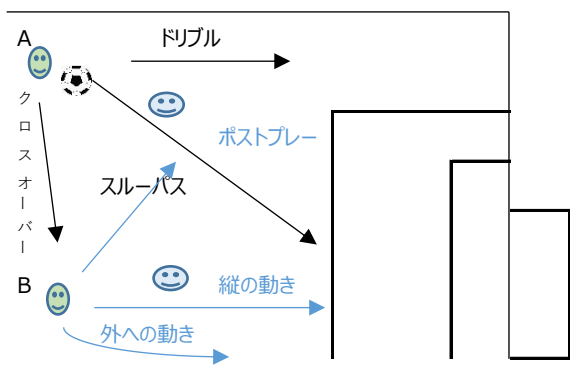
→OFがボールを引き出す動きを工夫

→DFには立つことだけを要求し、OFのトレーニングにすることも可

【2vs2】

(OFキーファクター)

- 駆け引きと状況判断
- イメージの共有
- 崩しのアイデア (ワンツー・スクリーン&スイッチ・クロスオーバー)



「DF補足」

→AからBに横パスが入った場合

・カバーのDFがチャレンジに回り役割を交代する

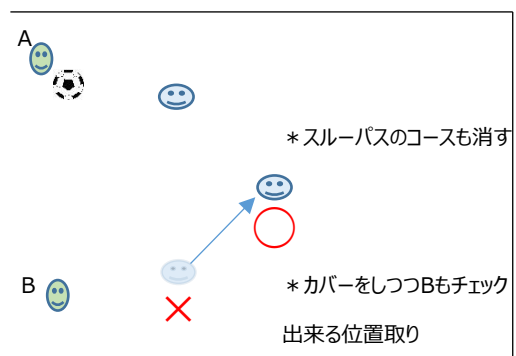
→Aにドリブルでかわされた場合

・かわされたDFはボール保持者を追わない (カバーの選手が見えたら)

・カバーのDFがチャレンジに回り役割を交代するDFがチャレンジに回る

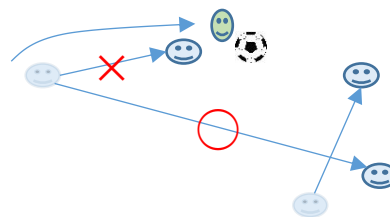
(DFキーファクター)

- ポジショニング
- チャレンジ&カバー



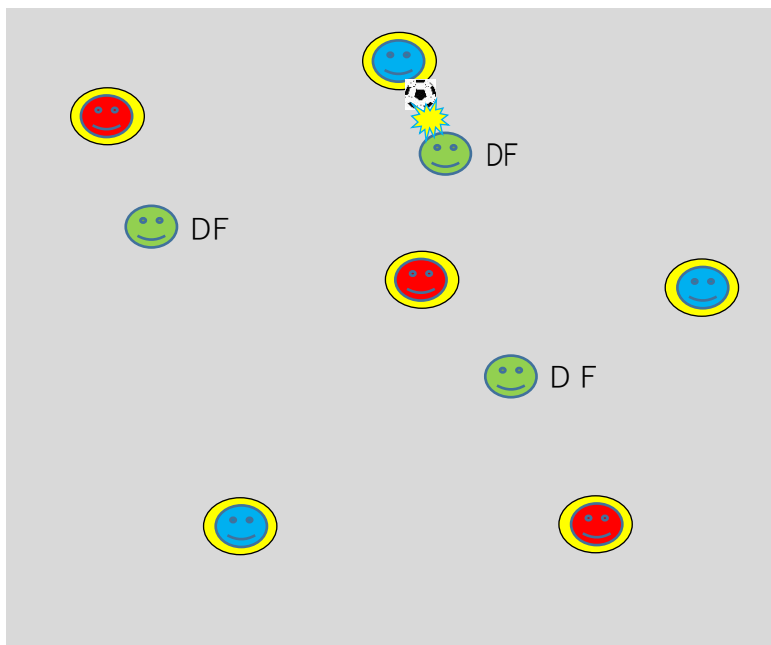
* スループスのコースも消す

* カバーをしつつBもチェック出来る位置取り



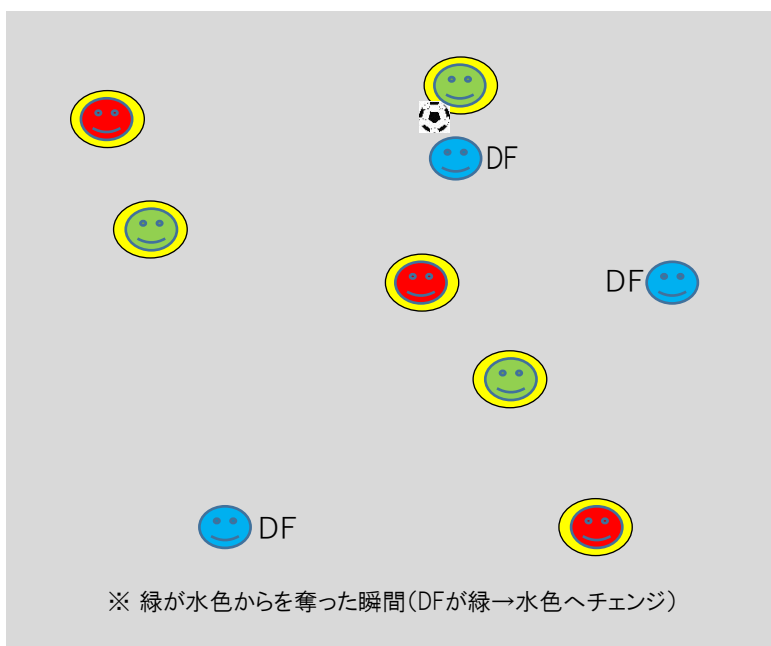
【3対3対3】 …… 攻守の切り替えを常に意識してポゼッションする。

3人1組×3組が1辺が20メートル程度のグリッドでポゼッションを争う。



■チーム緑がDFとなりチーム水色・赤がポゼッションするボールの奪取を図る。

■6対3のポゼッションゲーム



■緑が水色からボールを奪ったので、水色がDFとなり、緑と赤が味方となってポゼッションする。

■コーチはDFとFWの切替え意識と、オープンスペースの活用を促す。

*自分が今とるべきポジションや行動を選手自らが判断出来るようにする。

*正しい判断のスピードを高めていくことを目的とする。

【4 v s 4 + 3】

およそ20m×15mのグリッド

(キーファクター)

- 攻撃方向の意識
- 密集を解決／ゴールに向かう意識を持ちながら探す／ボゼッションする
- 六角形のパス&コントロールでの切り方を参考 (それに固執することはないがポジショニングは徹底)

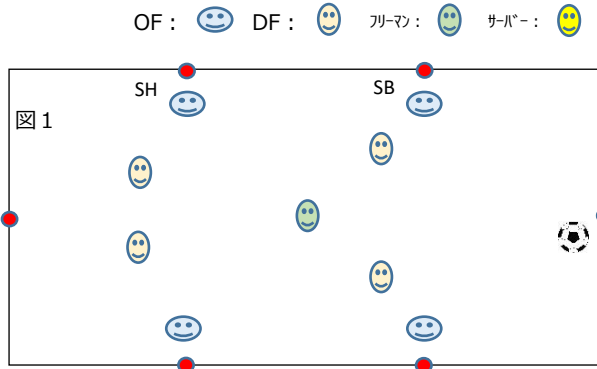
(ポジショニング)

→詳細は右記

◎ 攻守が切り替わったら即座に

ポジションを取ることを徹底

◎ サーバーを1往復したら1点

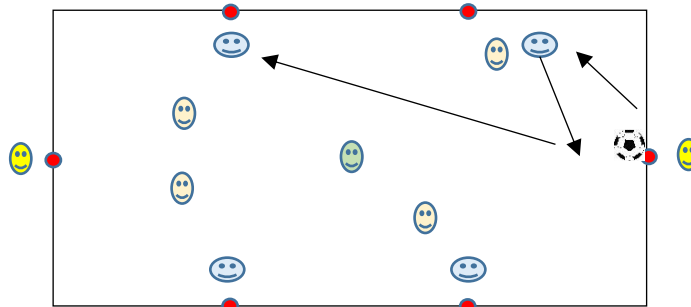


* オフェンスのポジショニングは六角形のパス&コントロールと同様
 * ボールに近いディフェンスは、低い位置のSBをチェックしながら、高い位置のワイドの選手へのパスコースを切るポジションを取る
 * 低い位置のディフェンスは、高い位置のワイドの選手をチェックしながら、且つ縦パスのコースを塞ぐポジションを取る

(切り方) 例1

→ディフェンスのポジションが

基本通りの場合 (図1)

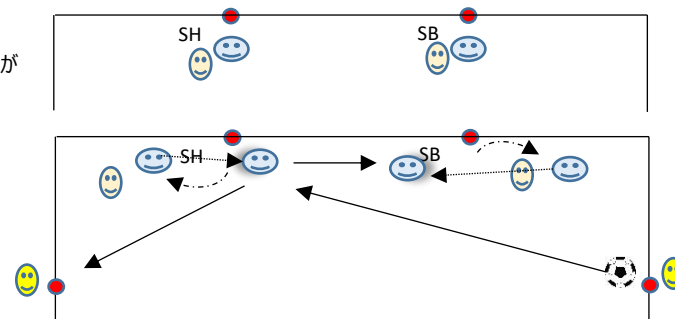


- * ファーストチョイスは、サーバーからサーバ (ただしDFにパスコースを切られている) …選択肢はサイドもしくはフリーマン
- * サイド(SH) へのパスコースは切られているためSBとパス交換してSHへのパスコースを作る
- * SHにパスがついた場合は前を向けばゴールへ
- * SHが前を向けない場合、ボールに追い越されたフリーマンとSBがボール保持者とつながる (この意識を徹底したい)

(切り方) 例2

→SBにもSHにもディフェンスが

タイトな場合

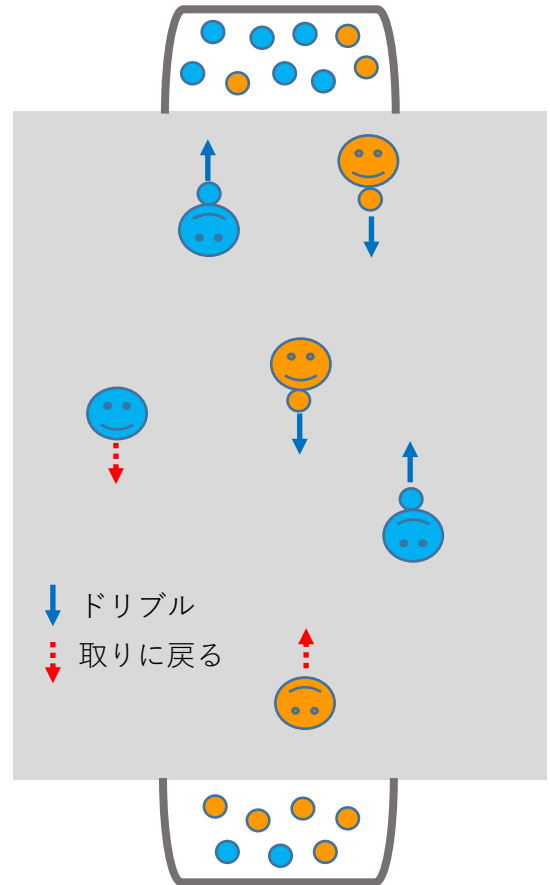
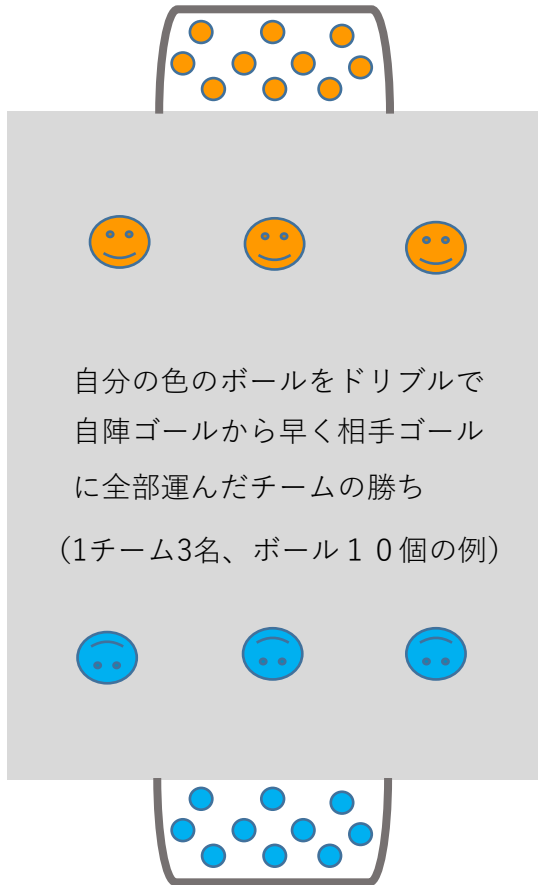


- * プレッシャーが同じなら高い位置の選手にパスをつけたい
- * SBとSHがチェックの動きを入れてサイドの縦のスペースを確保する
- * 高い位置のSHをパスで切り取り、SBに落としてサーバーにボールをつける

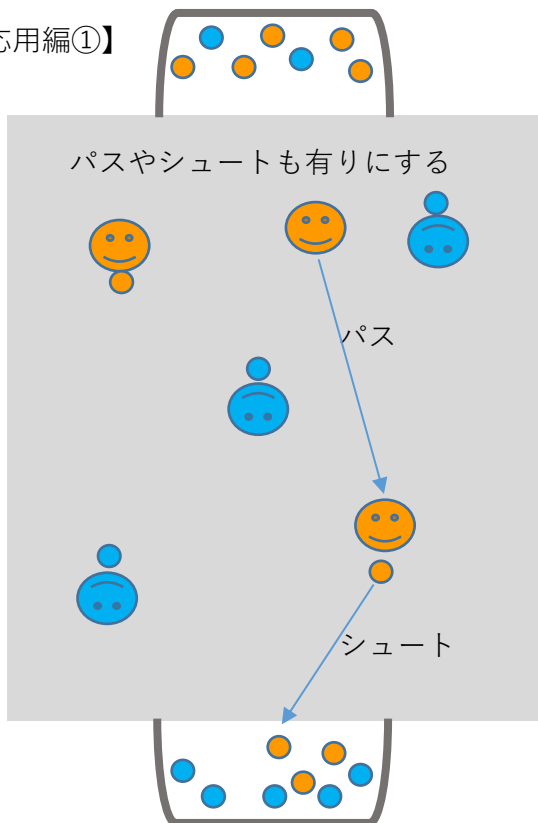
→あくまでボールを前に運ぶためのセオリーであって、パスだけでは密集を解決できないし、色々なアイデアがあって良い

→ロンドやパス&コントロールやスモールサイドゲームで積み上げたモノをここで表現して、ゲームの中で活かされるようコーチングする

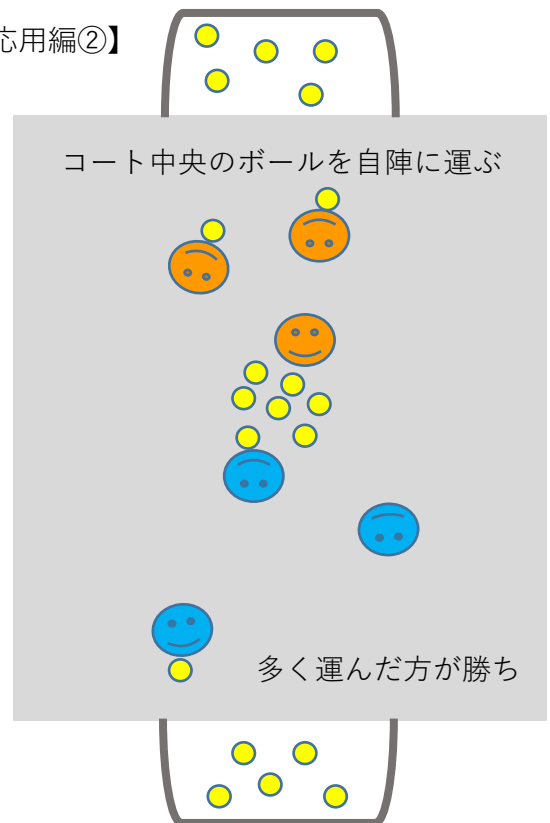
【ボール運びゲーム】・・・ 個々の選手が目的をもって早く正確にボールを運ぶ



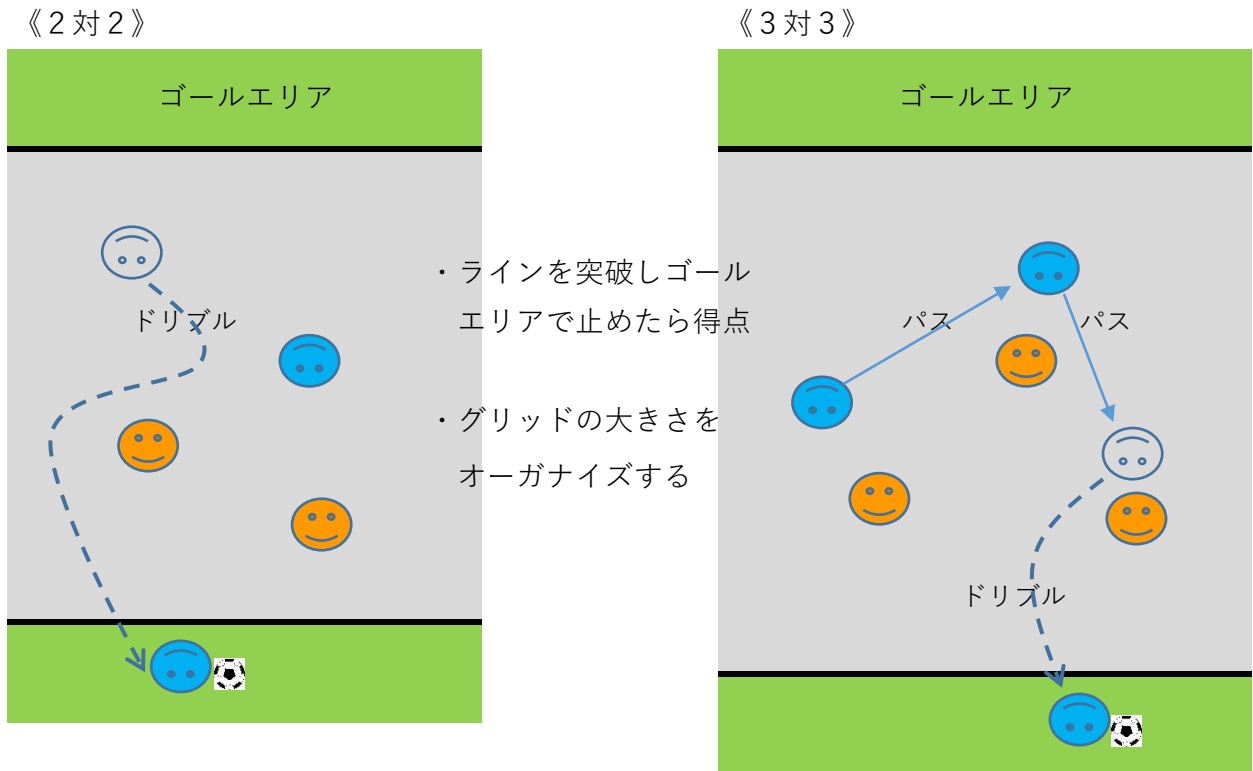
【応用編①】



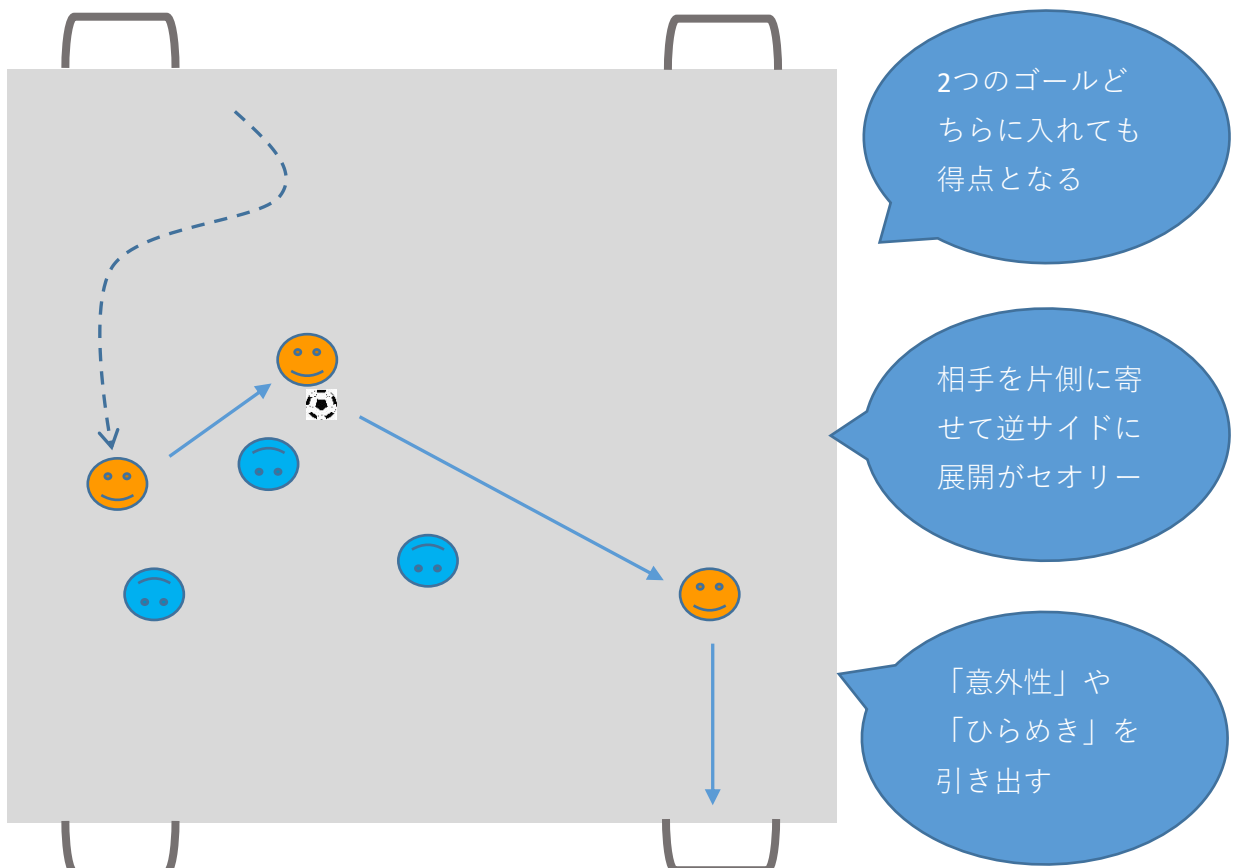
【応用編②】



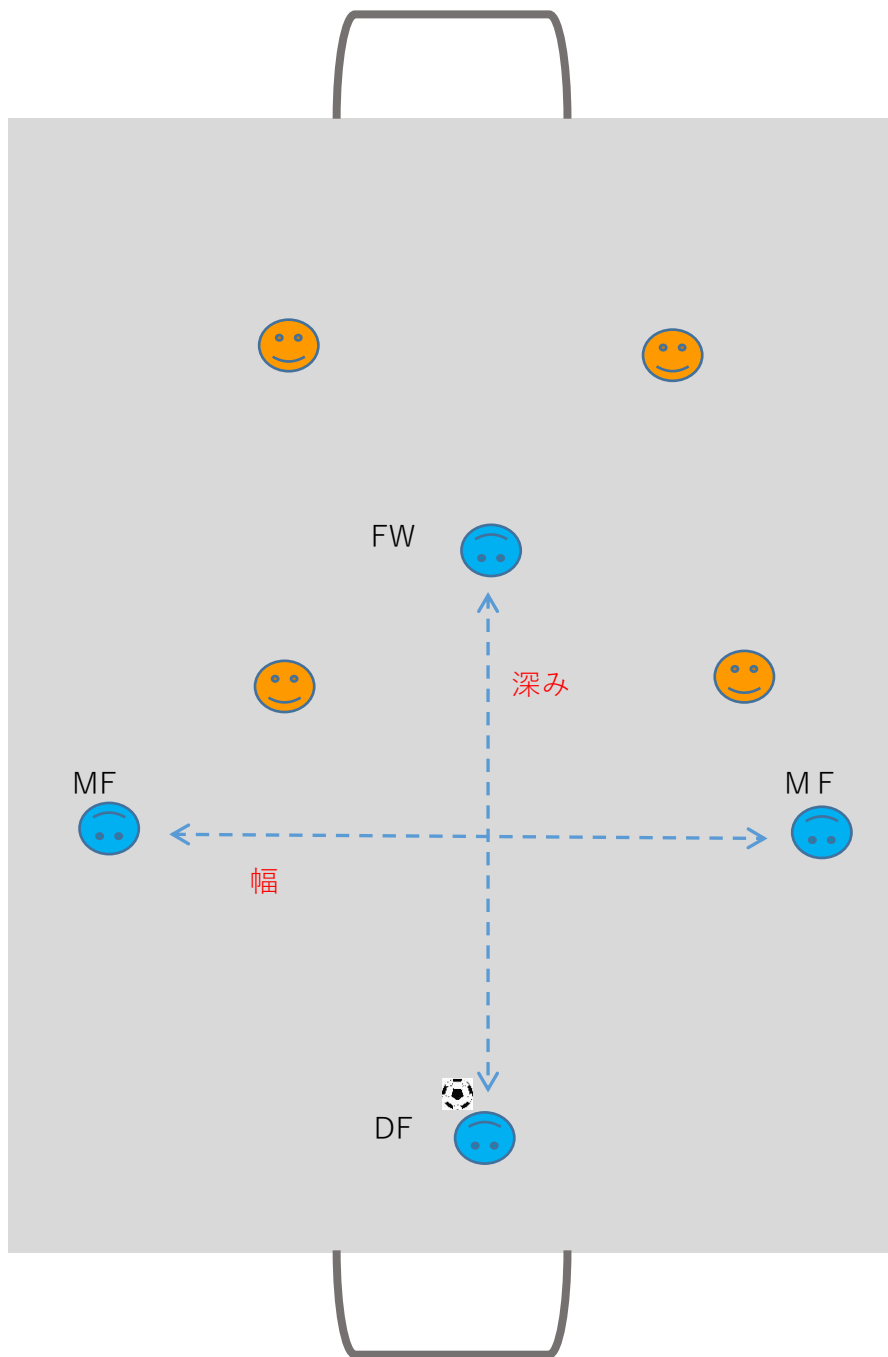
【ラインゴールゲーム】・・・ドリブル突破を基本に効果的なパスを織り交ぜる



【3対3 2ゴールゲーム】・・・攻撃方向の切り替え判断で相手の逆を取る



【4対4 ミニゲーム】・・・サッカーの要素が凝縮されている効果的な練習メニュー



《オーガナイズの例》

- ・ コート20m×40m
- ・ キーパーなし
- ・ キックオフは開始時のみ
- ・ 得点時ゴールキック再開
- ・ タッチからはキックイン
- ・ オフサイドなし
- ・ P Kなし
- ・ ファウルは直接 F K

etc

**サッカーは
サッカーを
することで
上手くなる。**

※ 4人でピッチ上に幅と深みを作り、DF・MF・FWの3層を意識する。

※ 全員攻撃、全員守備、攻守の切り替えのスピードアップを図る。

※ 空いているスペースを察知し、そこを有効に活用する。

※ 攻撃に詰まったら恐れずバックパス、マイボールを大切に失わない意識を持つ。

※ 局面での狙いをチームで共有し、それを実現できるようトライしていく。

【ダブルボックスゲーム】

ペナルティエリア二つ分

(キーファクター)

■ゴール (シュート) の意識

4vs4

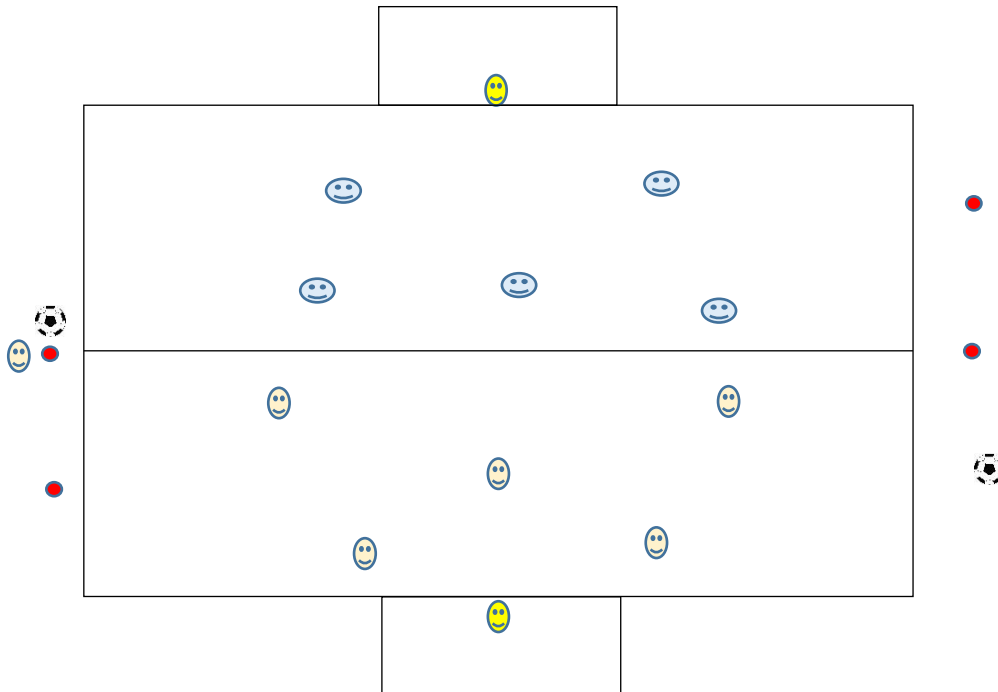
5vs5

* 人数は発生させたい現象や下記の要求ステップに応じて編成

■ファーストコントロール (ボールを置く位置)

* GKをつけるかどうかもテーマに合わせて判断

■GKとの駆け引き



～第一ステップ

(シュート打つことをファーストプライオリティーとすることを徹底)

- ・シュートが打てる場所にボールを置く (ファーストコントロール)
- ・第一選択がパスになりがちでも否定はせずシュートの意識を高めるように声かけ

～第二ステップ

(シュートの精度を求める)

- ・シュートの意識が高くなったら、シュートのタイミングや精度を求めていく
- ・枠に入れる/GKとの駆け引き/相手DFとの駆け引き
- ・こぼれ球を狙う意識/セカンドボールの対応と予測

～第三ステップ

- ・パス (もしくはドリブル) とシュートの選択

～打てるのか? 打てないのか? 打てないならどうするのか?

【クアトロゲーム】・・・試合ごとにメンバーを変えて沢山ゲームをしよう！！

《Aチーム》

あゆみ さとし なおと まこと

⊙8人(4対4、1面、5ゲーム)
勝…10、分…5、負…0

No.	なまえ	ゲーム					得点
		①	②	③	④	⑤	
1	あゆみ	A	A	B	B	B	
2	かつお	A	B	B	B	A	
3	さとし	A	A	A	B	B	
4	たかし	A	B	A	A	B	
5	なおと	B	A	A	A	A	
6	はなこ	B	B	A	B	A	
7	まこと	B	A	B	A	B	
8	やすお	B	B	B	A	A	

ヒプスの色

A	B
オレンジ	水色

《Bチーム》

かつお たかし はなこ やすお

《オーガナイズの例》

- ・コート20m×40m
- ・キーパーなし
- ・キックオフは開始時のみ
- ・得点時ゴールキック再開
- ・タッチからはキックイン
- ・オフサイドなし
- ・PKなし
- ・ファウルは直接FK
- ・勝10点、分け5点、負0点
- ・5ゲームの総得点で競う
etc

第②ゲームの例

※ 基本的には4対4のミニゲームをベースに組合せ表を使って行う。

※ 人数によって3対3、4対4、5対5のゲームをフリーマンも使って行う。

※ 選手にゲームの仕組みを理解させ、自分で次のゲームの準備が出来るようにする。

※ コーチはタイムキーパーとなり可能な学年はセルフジャッジを進めていく。

※ 選手に偏りが生じた場合はコーチの声掛けフリーマン参加等で調整する。

⊙8人（4対4、1面、5ゲーム）

勝…10、分…5、負…0

No.	なまえ	ゲーム					得点
		①	②	③	④	⑤	
1		A	A	B	B	B	
2		A	B	B	B	A	
3		A	A	A	B	B	
4		A	B	A	A	B	
5		B	A	A	A	A	
6		B	B	A	B	A	
7		B	A	B	A	B	
8		B	B	B	A	A	

ピブスの色

A	B

⚽ 9人（4対4+フリーマン、1面、5ゲーム）

勝…10、分…5、負…0、F…5

No.	なまえ	ゲーム					得点
		①	②	③	④	⑤	
1		A	A	B	B	B	
2		A	B	B	B	A	
3		A	A	A	B	B	
4		A	B	A	A	B	
5		F	A	A	A	A	
6		B	F	A	A	A	
7		B	B	F	B	A	
8		B	A	B	F	B	
9		B	B	B	A	F	

ビブスの色

A	B	F

⚽10人（5対5、1面、5ゲーム）

勝…10、分…5、負…0

No.	なまえ	ゲーム					得点
		①	②	③	④	⑤	
1		A	A	B	A	B	
2		A	B	B	B	A	
3		A	A	A	B	B	
4		A	B	A	A	A	
5		A	A	B	A	A	
6		B	B	A	B	A	
7		B	A	B	A	B	
8		B	B	B	B	B	
9		B	A	A	B	B	
10		B	B	A	A	A	

ピブスの色

A	B

⚽11人（5対5+フリーマン、1面、5ゲーム）

勝…10、分…5、負…0、F…5

No.	なまえ	ゲーム					得点
		①	②	③	④	⑤	
1		A	A	B	A	B	
2		A	B	B	B	A	
3		A	A	A	B	B	
4		A	B	A	A	A	
5		A	A	B	A	A	
6		F	B	B	B	B	
7		B	F	A	B	A	
8		B	A	F	A	B	
9		B	B	B	F	B	
10		B	A	A	B	F	
11		B	B	A	A	A	

ピブスの色

A	B	F

⊙12人（3対3、2面、7ゲーム）

勝…10、分…5、負…0

番号	なまえ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	得点
1		A	C	B	D	B	B	A	
2		A	D	D	C	D	D	C	
3		A	B	A	D	A	A	B	
4		B	C	D	C	C	B	D	
5		B	D	C	B	B	D	C	
6		B	C	C	A	A	C	A	
7		C	A	A	B	D	A	A	
8		C	B	B	A	B	C	C	
9		C	D	A	A	D	B	B	
10		D	A	C	C	A	D	D	
11		D	B	D	D	C	C	B	
12		D	A	B	B	C	A	D	

ビブスの色

A	B	C	D

⊙14人（3対3+フリーマン、2面、7ゲーム）

勝…10、分…5、負…0、F…5

番号	なまえ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	得点
1		A	F	B	C	B	B	A	
2		A	C	F	D	D	D	C	
3		A	D	D	F	A	A	B	
4		B	B	A	D	F	B	D	
5		B	C	D	C	C	F	C	
6		B	D	C	B	B	D	F	
7		F	C	C	A	A	C	A	
8		C	F	A	B	D	A	A	
9		C	A	F	A	B	C	C	
10		C	B	B	F	D	B	B	
11		D	D	A	A	F	D	D	
12		D	A	C	C	A	F	B	
13		D	B	D	D	C	C	F	
14		F	A	B	B	C	A	D	

ビブスの色

A	B	C	D	F

⊙16人（4対4、2面、5ゲーム）

勝…10、分…5、負…0、F…5

番号	なまえ	①	②	③	④	⑤	得点
1		A	A	B	B	C	
2		A	B	C	D	A	
3		A	C	A	D	B	
4		A	D	C	A	D	
5		B	A	D	C	D	
6		B	B	C	D	A	
7		B	C	D	A	B	
8		B	D	B	C	C	
9		C	A	B	B	D	
10		C	B	A	D	B	
11		C	C	D	A	C	
12		C	D	A	B	C	
13		D	A	B	C	D	
14		D	B	C	B	A	
15		D	C	D	C	A	
16		D	D	A	A	B	

ビブスの色

A	B	C	D

⊙20人（5対5、2面、5ゲーム）

勝…10、分…5、負…0

番号	なまえ	①	②	③	④	⑤	得点
1		A	A	B	B	C	
2		A	B	C	D	A	
3		A	C	A	D	B	
4		A	D	C	A	D	
5		A	A	D	C	D	
6		B	B	C	D	A	
7		B	C	D	A	B	
8		B	D	B	C	C	
9		B	A	B	B	D	
10		B	B	A	D	B	
11		C	C	D	A	C	
12		C	D	A	B	C	
13		C	A	B	C	D	
14		C	B	C	B	A	
15		C	C	D	C	A	
16		D	D	A	A	B	
17		D	A	A	B	C	
18		D	B	D	C	A	
19		D	C	B	D	D	
20		D	D	C	A	B	

ピブスの色

A	B	C	D