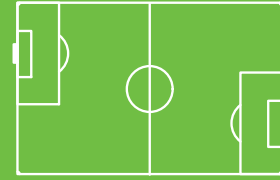


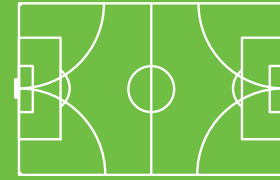
標準的なサッカー



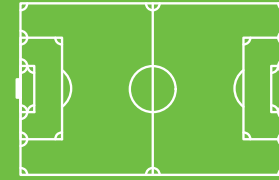
標準的なフットサル



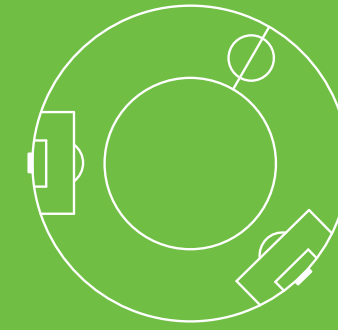
コーナーを攻めあうサッカー



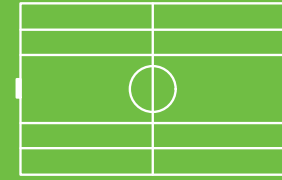
コーナーキックで勝敗が決まるサッカー



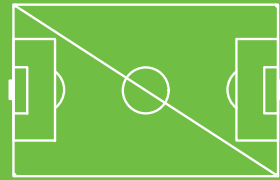
コーナーだけのサッカー



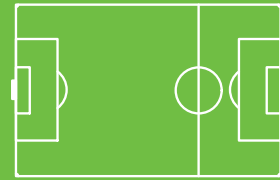
環状サッカー



直線的なサッカー



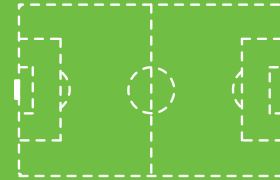
自陣と敵陣が点対称なサッカー



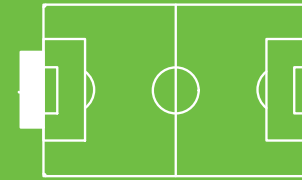
偏るサッカー



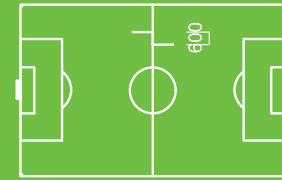
タッチラインを割らないサッカー



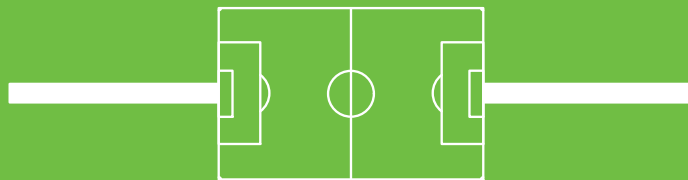
あいまいなサッカー



点取りサッカー



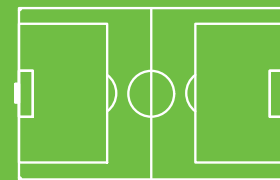
段差のあるサッカー



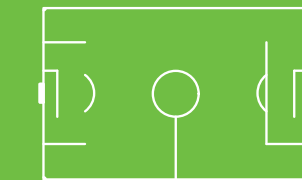
奥深いサッカー



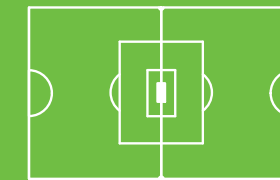
キーパーに窮屈なサッカー



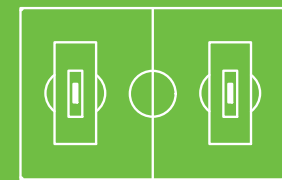
キーパーに負担の大きいサッカー



エリアが複雑に絡み合うサッカー



回り込むサッカー



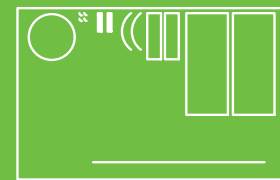
後ろからも攻められるサッカー



同じ方向に攻めるサッカー



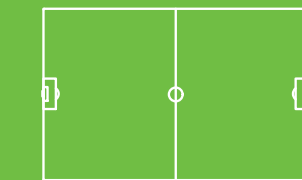
錯綜するサッカー



割と整理されているサッカー



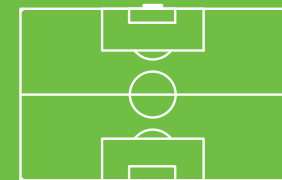
マイクロサッカー



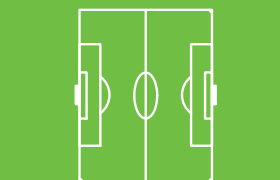
マクロサッカー ※S=1/10000

WORLD CUP 2006

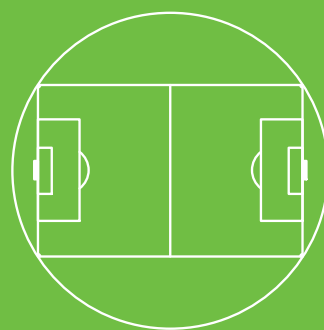
スポーツにおいて、フィールドを定義する白線の担う役割は大きい。この平面的な要素でありながら、絶対的なルールでもある白線を、少し変化させるだけで、サッカーにおけるゲーム性は無限に拡大する。(S=1/3000)



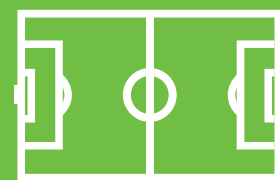
サイドに展開するサッカー



奥行きのないサッカー



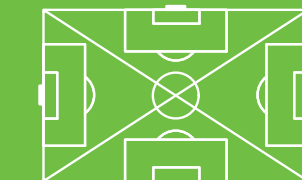
どこからでもキックオフできるサッカー



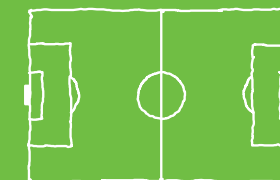
判定の難しいサッカー



コーナーのないサッカー



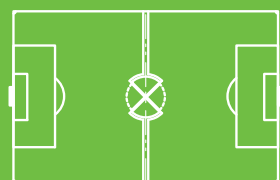
リーグ戦をはやく終わらせるサッカー



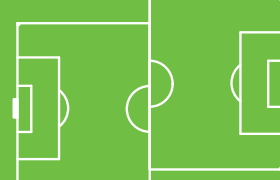
フリーハンドなサッカー



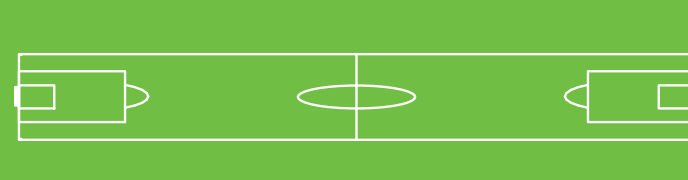
自由なサッカー



回転扉のあるサッカー



ズれるサッカー



細長いサッカー



地の利を生かすサッカー



フェアじゃないサッカー



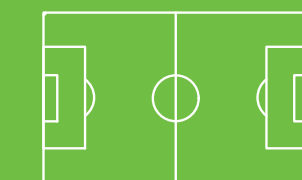
トライアングルサッカー



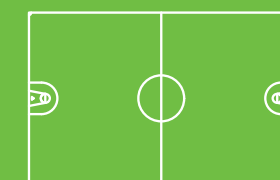
タッチラインから始まるサッカー



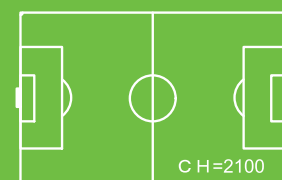
パースの効いてるサッカー



ノーゴールサッカー



ゴールがバスケットなサッカー



天井の低いサッカー

CH=2100