



CTFA

YOUTH DEVELOPMENT PROGRAMME

Player Evaluation Framework

青少年培育計畫 | 球員評估架構

ユース育成プログラム | 選手評価フレームワーク

ENGLISH / 繁體中文 / 日本語

Evaluation principles for players and coaches

We evaluate the whole player

我們評估完整的球員表現

選手を総合的に評価する

PLAY PROACTIVELY IN ALL FOUR MOMENTS

四個比賽局面皆主動積極地比賽

4局面すべてで主体的にプレーする

01	ATTACK 進攻	攻撃
02	DEFEND 防守	守備
03	TRANSITION TO DEFENCE 由攻轉守	守備への切り替え
04	TRANSITION TO ATTACK 由守轉攻	攻撃への切り替え

PLAYER ATTRIBUTES

球員特質

選手としての資質

Adaptability 適應能力 適応力

Resilience 韌性 レジリエンス

Coachability 可指導性 コーチアビリティ

Commitment to the Team 對團隊的投入 チームへの献身

1. Attack

1. 進攻

1. 攻撃

Actively receive the ball and play towards goal.

積極接應球，並朝球門方向進攻。

積極的にボールを受け、ゴールへ向かう。

ENGLISH

- Actively ask for the ball.
- Scan forward before receiving.
- Play forward whenever possible.
- Create a 2v1.
- Use teammates between or behind the lines.
- Shoot when the opportunity is there.

繁體中文

- 主動要求接球。
- 接球前先觀察前方。
- 能向前時就選擇向前。
- 創造2對1的人數優勢。
- 運用位於防線之間或身後的隊友。

日本語

- 有機會時積極射門。
 - 積極的にボールを呼び込む。
 - 受ける前に前方を確認する。
 - 前進できるときは前進する。
 - 2対1をつくる。
 - ライン間または背後の味方を使う。
 - 機会があれば積極的にシュートを狙う。

2. Defend

2. 防守

2. 守備

Actively win the ball to protect the goal.

為了保護球門，積極奪回球權。

ゴールを守るために、積極的にボールを奪いに行く。

ENGLISH

- Attack the ball. Don't stop in front of it.
- Win the ball when the opportunity is there.
- Work together to regain possession.
- Maintain good Cover & Balance.

繁體中文

- 主動攻擊球，不要在球前停下來。
- 出現機會時，把球奪下來。
- 與隊友一起行動，奪回球權。
- 維持良好的補位與平衡。

日本語

- ボールにアタックする。ボールの前で止まらない。
- 奪える機会があれば、ボールを奪い切る。
- 仲間と連動してボールを奪い返す。
- 良いカバーとバランスを保つ。

3. Transition to Defence

3. 由攻轉守

3. 守備への切り替え

React immediately after losing possession.

失去球權後立即反應。

ボールを失った直後に反応する。

ENGLISH

- Don't stop after losing the ball.
- Try to win it back immediately.
- Stop the opponent from playing forward.
- Transition together as a team.

繁體中文

- 失去球權後不要停下來。
- 立即嘗試把球奪回來。
- 阻止對手向前推進。
- 全隊一起完成攻守轉換。

日本語

- ボールを失っても止まらない。
- すぐに奪い返そうとする。
- 相手の前進を止める。
- チーム全体で一緒に切り替える。

4. Transition to Attack

4. 由守轉攻

4. 攻撃への切り替え

Play forward whenever possible. Escape pressure when necessary.

能向前時就向前；必要時迅速擺脫壓迫。

前進できるなら前進する。必要ならプレッシャーを回避する。

ENGLISH

- Recognize opportunities to play forward.
- Avoid forcing an unnecessary turn that gives possession straight back to the opponent.
- Release the ball quickly to a better-positioned teammate.
- Protect possession and avoid unnecessary turnovers.

繁體中文

- 辨識能夠向前進攻的機會。
- 避免勉強做不必要的轉身，導致球權立即再次被對手奪回。
- 迅速把球交給位置更好的隊友。
- 保護球權，避免不必要的失誤。

日本語

- 前進できる機会を認知する。
- 不必要なターンを無理に行い、直後に再びボールを奪われることを避ける。
- より良い位置にいる味方へ素早くボールを渡す。
- ボールを守り、不必要なロストを避ける。

Player Attributes

球員特質

選手としての資質

ADAPTABILITY

Adapts quickly to new teammates, opponents and game situations.

適應能力 | 能迅速適應新的隊友、對手與比賽情境。

適応力 | 新しい仲間、相手、ゲーム状況に素早く適応する。

RESILIENCE

Responds positively after mistakes and setbacks.

韌性 | 在失誤或挫折後，能以正面的態度回應。

レジリエンス | ミスや困難の後も前向きに反応する。

COACHABILITY

Listens to, understands and applies feedback from coaches and teammates.

可指導性 | 聆聽、理解並能運用教練與隊友的回饋。

コーチアビリティ | コーチや仲間からのフィードバックを聞き、理解し、プレーに反映する。

COMMITMENT TO THE TEAM

Works hard for the team, supports teammates and fulfills their role.

對團隊的投入 | 為團隊努力、支持隊友並履行自己的角色。

チームへの献身 | チームのために努力し、仲間を支え、自分の役割を果たす。

Selection is based not only on football performance, but also on the attitude, learning ability and commitment demonstrated throughout the session.

選拔不只看比賽表現，也評估球員在整個活動中展現的態度、學習能力與投入。

選考ではプレーだけでなく、セッション全体で示される姿勢、学習能力、チームへの献身も評価する。

Coach Lens 1 | Attack

教練觀察 1 | 進攻

コーチ觀察 1 | 攻撃

OBSERVE

- Does the player actively ask for the ball?
- Does the player scan forward before receiving?
- Does the player play forward whenever possible?
- Does the player create numerical superiority?
- Does the player consistently attack the goal?

觀察重點

- 球員是否主動要求接球？
- 接球前是否先觀察前方？
- 能向前時是否選擇向前？
- 是否嘗試創造人數優勢？
- 是否持續展現攻擊球門的意圖？

觀察すること

- 積極的にボールを呼び込んでいるか？
- 受ける前に前方を確認しているか？
- 前進できるときに前進を選んでいるか？
- 数的優位をつくろうとしているか？
- 継続してゴールへ向かおうとしているか？

Coach Lens 2 | Defend

教練觀察 2 | 防守

コーチ觀察 2 | 守備

OBSERVE

- Does the player attack the ball instead of stopping in front of it?
- Does the player win the ball when the opportunity is there?
- Does the player work together with teammates to regain possession?
- Does the player maintain good Cover & Balance?

觀察重點

- 球員是否主動攻擊球，而不是停在球前？
- 出現機會時，是否能把球奪下來？
- 是否與隊友一起行動並奪回球權？
- 是否維持良好的補位與平衡？

觀察すること

- ボールの前で止まらず、ボールにアタックしているか？
- 奪える機会にボールを奪い切っているか？
- 仲間と連動してボールを奪い返しているか？
- 良いカバーとバランスを保っているか？

Coach Lens 3 & 4 | Transitions

教練觀察 3與4 | 攻守轉換

コーチ觀察 3・4 | トランジション

TRANSITION TO DEFENCE

失去球權後

ボールを失った直後

- React immediately?
- Attempt to win it back?
- Stop forward play?
- Transition with teammates?

- 是否立即反應？
- 是否嘗試立即奪回？
- 是否阻止對手向前？
- 是否與隊友一起轉換？
- すぐに反応するか？
- 奪い返そうとするか？
- 相手の前進を止めるか？
- 仲間と一緒に切り替えるか？

TRANSITION TO ATTACK

奪回球權後

ボールを奪った直後

- Recognize forward opportunities?
- Avoid a forced turn that gives the ball straight back?
- Find a better-positioned teammate quickly?
- Protect possession and avoid unnecessary turnovers?

- 是否辨識向前的機會？
- 是否避免勉強轉身後立即再次失去球權？
- 是否迅速找到位置更好的隊友？
- 是否保護球權並避免不必要失誤？
- 前進の機会を認知するか？
- 無理なターンで直後に再び奪われることを避けるか？
- 良い位置の味方を素早く見つけるか？
- ボールを守り不要なロストを避けるか？

Coach Lens | Player Attributes

教練觀察 | 球員特質

コーチ觀察 | 選手としての資質

ADAPTABILITY

Adapts quickly to changing game situations, teammates and opponents.

迅速適應比賽變化、隊友與對手。

変化するゲーム状況、仲間、相手に素早く適応する。

RESILIENCE

Responds positively after mistakes and setbacks.

在失誤或挫折後正面回應。

ミスや困難の後も前向きに反応する。

COACHABILITY

Understands and applies feedback from coaches and teammates during the session.

在活動中理解並運用教練與隊友的回饋。

セッション中にコーチや仲間からのフィードバックを理解し、プレーに反映する。

COMMITMENT TO THE TEAM

Puts the team first, supports teammates, fulfils both roles and maintains effort.

以團隊優先；支持隊友；履行攻守責任；任何情況都維持投入。

自分よりチームを優先し、仲間を支え、攻守の責任を果たし、どの状況でも努力を続ける。

First Talent Centre Session | Overall Flow

首次地區培訓中心活動 | 整體流程

第1回トレセン活動 | 全体の流れ

- | | | | |
|-----------|--|----------------------------------|--|
| 01 | WARM-UP
Approx. 10 min
A ball-rich, game-based activity prepared by each local association.
由各地區協會準備，以球與遊戲為主的活動。 | 熱身
約10分鐘 | ウォームアップ
約10分
各地域協会が、ボールとゲームを中心とする活動を準備する。 |
| 02 | OPENING SSG: 4v4
Three stations × two blocks
Rotate through three environments; add one simple change in each second block.
輪轉三種環境；每站第二回合加入一項簡單變化。 | 首階段小場比賽：4對4
三站點 × 各兩回合 | 最初のSSG：4対4
3ステーション×各2本
3つの環境を回り、各2本目に簡単な変化を一つ加える。 |
| 03 | FINAL GAME
Age-appropriate larger game
Finish by observing players in a larger, more complete game environment.
最後在較大且更完整的比賽環境中觀察球員。 | 最終比賽
符合年齡的較大型比賽 | 最終ゲーム
年代に合った大きなゲーム
最後に、より大きく総合的なゲーム環境で選手を見る。 |

Evaluation lenses → session flow → observation → video review

Block 1 | Warm-up

第一階段 | 熱身

ブロック1 | ウォームアップ

FROM THE FIRST SESSION: EACH CENTRE DESIGNS AND DELIVERS ITS OWN APPROX. 10-MINUTE WARM-UP

自首次活動起，各據點依共同原則自行設計並執行約10分鐘熱身。
第1回活動から、各拠点が共通原則に沿って約10分のウォームアップを独自に設計・実施する。

- | | | | |
|---|-----------------------------|----------|----------|
| 01 | BALL-RICH | 以球為主 | ボールを使う |
| <p>Players should interact with the ball from the beginning.</p> <p>讓球員從一開始就與球互動。
最初から選手がボールと関わる。</p> | | | |
| 02 | GAME-BASED | 以遊戲為主 | ゲーム型 |
| <p>Include teammates, opponents, direction or scoring whenever practical.</p> <p>盡可能加入隊友、對手、方向或得分。
可能な範囲で、仲間・相手・方向・得点を含める。</p> | | | |
| 03 | PERCEIVE-DECIDE-MOVE | 觀察－判斷－移動 | 観る・判断・動く |
| <p>Encourage players to perceive information, make decisions and move. Creative and enjoyable ideas are welcome.</p> <p>引導球員觀察資訊、做出判斷並移動；歡迎有創意且有趣的方式。
選手が情報を観て、判断し、動く。創意ある面白いアイデアを歓迎する。</p> | | | |

Each centre has freedom to be creative within these shared principles. Interesting and effective ideas can be shared across the programme.

各據點可在共同原則內發揮創意；有趣且有效的做法可在整個計畫中分享。
各拠点の創意を歓迎し、面白く効果的な実践はプログラム全体で共有する。

Block 2 | Opening SSG: 4v4 Rotation

第二階段 | 首階段4對4小場比賽輪轉

ブロック2 | 最初のSSG：4対4ローテーション

THREE STATIONS • TWO BLOCKS AT EACH STATION • BLOCK 2 ADDS ONE SIMPLE CHANGE

三站輪轉 | 每站兩回合 | 第二回合加入一項簡單變化 / 3ステーション | 各2本 | 2本目に変化を一つ追加

01	DIRECTIONAL GOAL GAME			方向性球門比賽			方向のあるゴールゲーム		
02	FOUR-GOAL GAME			四球門比賽			4ゴールゲーム		
03	ASYMMETRIC DIRECTIONAL GAME			非對稱方向性比賽			非対称の方向ゲーム		
REFERENCE ONLY	U9	25 × 20 m	4 min × 2	U11	28 × 22 m	5 min × 2	U13	32 × 24 m	6 min × 2

Block 1: normal game. Block 2: add one simple constraint or scoring reward to promote learning and observe adaptability.

第一回合採正常比賽；第二回合加入一項簡單限制或得分獎勵，以促進學習並觀察適應能力。

1本目は通常ゲーム。2本目は簡単な制約または得点報酬を一つ加え、学習を促し適応を見る。寸法は目的に応じて調整できる。

Block 3 | Final Game

第三階段 | 最終比賽

ブロック3 | 最終ゲーム

CATEGORY	FINAL GAME	REFERENCE SIZE	PLAY TIME
U9	6v6 incl. GK	40 × 30 m	6 min × 2
U11	7v7 incl. GK	50 × 35 m	8 min × 2
U13	8v8 incl. GK	60 × 45 m	10 min × 2

NORMAL GAME FIRST

Use the normal game as the default. Add one simple constraint only when it supports a clear observation or learning purpose.

原則上採正常比賽；僅在具有明確觀察或學習目的時，加入一項簡單限制。

通常ゲームを基本とし、明確な観察・学習目的がある場合のみ簡単な制約を一つ加える。

Sizes and times are approximate starting references and may be adjusted to numbers, level and available facilities.

Local Support Coaches | How you can help

地區支援教練 | 協助方式

ローカルサポートコーチ | お願いしたい役割

01 ORGANISE Prepare the pitch, equipment, groups and rotations.

準備場地、器材、分組與輪轉。

ピッチ、用具、グループ、ローテーションを準備する。

02 EXPLAIN Give short, clear and consistent instructions.

以簡短、清楚且一致的方式說明規則。

短く明確に、すべてのグループへ同じルールを説明する。

03 MANAGE Referee the game, maintain flow and support player safety.

執行裁判、維持比賽流暢並確保球員安全。

レフェリング、ゲーム進行、安全管理を担当する。

04 RECORD Record the score, one or two notable player numbers, and the specific reason.

記錄比數、一至兩位值得注意的球員號碼及具體理由。

得点、気になった選手1〜2名の番号、具体的な理由を記録する。

Support-coach notes provide valuable reference for the post-session and video review.

支援教練的記錄將作為活動後檢討與影像複核的重要參考。

サポートコーチの記録は、活動後の振り返りと映像確認における貴重な参考とする。

Coach assessment is not the primary purpose. Contributions may sometimes be considered as a positive reference for future coach development and programme involvement.

本活動的主要目的並非進行教練評估；但活動中的貢獻，有時可能作為未來教練培育與參與計畫工作的正面參考。

コーチ評価は主目的ではありませんが、活動中の貢献は今後の育成やプログラムへの関わりを検討する際の参考とさせていただく場合があります。

Record every selection game whenever possible

在條件允許時錄製所有選拔比賽

可能な限り、すべての選考ゲームを録画する

Video review is an essential safeguard when one evaluator must assess multiple categories across ten regional centres.

當一位評估者需要在十個地區中心評估多個組別時，錄影複核是重要的保障機制。

01	REVIEW DIFFICULT DECISIONS	重新檢視難以判斷的決定	判斷が難しい選手を再確認
02	REASSESS LIMITED OBSERVATIONS	重新評估現場觀察不足的球員	現場で十分に見られなかった選手を見直す
03	REDUCE THE RISK OF OVERLOOKING TALENT	降低遺漏不同類型人才的風險	異なる特性を持つ選手の見落としを減らす
04	SUPPORT CONSISTENCY ACROSS 10 CENTRES	維持十個地區中心評估的一致性	10拠点の評価に一貫性を持たせる
05	ENABLE FUTURE MONITORING & RE-EVALUATION	支援未來追蹤與再次評估	継続的な追跡と再評価に活用する

EQUIPMENT | Veo or an equivalent elevated wide-angle recording system.

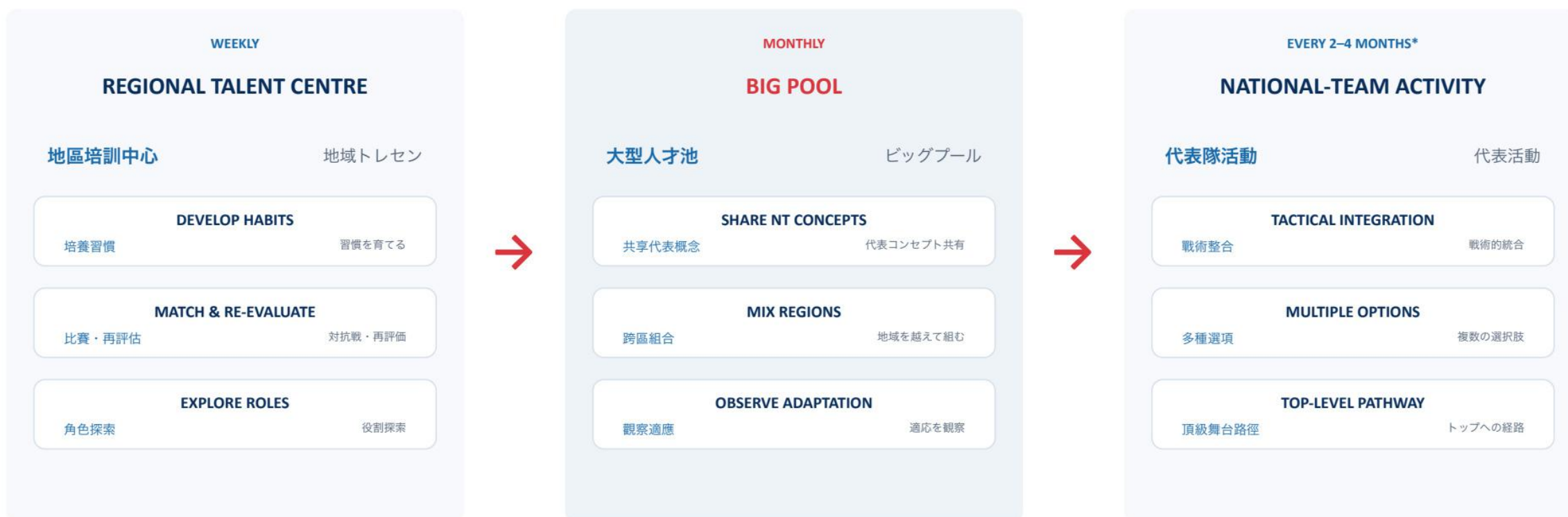
設備 | Veo或同等的高架廣角錄影系統；需能辨識球員號碼並觀察整體比賽結構。

機材 | Veoまたは同等の高所・広角録画システム。選手番号とゲーム全体の構造を確認できること。

One Connected Player & National-Team Pathway

連結球員培育與代表隊的一體化路徑

選手育成と代表チームをつなぐ一つの経路



TALENT CENTRE → BIG POOL → AGE-GROUP NATIONAL TEAMS → SENIOR NATIONAL TEAM / TOP LEAGUE

地區培訓中心 → 大型人才池 → 各年齡代表隊 → 成人代表隊／頂級聯賽 / 地域トレセン → ビッグプール → 年代別代表 → A代表／トップリーグ

*National-team activity frequency depends on the available budget.

Monthly Observation & Development Cycle

毎月観察與培育循環

月間の観察・育成サイクル



MONTHLY BIG POOL

Maintains national-team concept sharing and observation between less frequent national camps.

Use a fifth-week slot where available; otherwise replace one regular Talent Centre day—do not simply add load.

毎月進行1次大型人才庫集訓，用於補充代表隊集訓天數的不足；如在第5週進行，則取代一次平常訓練，不增加運作上的負荷。

月1回のBig Poolで代表活動の間を補完する。第5週がなければ通常トレセン日と置き換え、負荷を単純に追加しない。

Big Pool | The Bridge to Better National-Team Activity

大型人才庫 | 提升代表隊活動品質的橋樑

ビッグプール | 代表活動の質を高める橋

A MONTHLY NATIONAL-POOL TOUCHPOINT BETWEEN REGIONAL TALENT CENTRES AND NATIONAL CAMPS

毎月一次、連結地区培训中心與代表隊集訓 / 月1回、地域トレセンと代表合宿をつなぐ

01 SHARE THE CONCEPT

共享代表概念

代表コンセプトを共有

Secure regular time to introduce and reinforce national-team principles.

定期導入並強化代表隊原則。

代表原則を定期的に共有・強化する。

02 OBSERVE A BIGGER POOL

觀察更大人才庫

広いプールを見る

Mix players from different regions and observe adaptation and combinations.

跨區組合球員，觀察適應與搭配。

異なる地域の選手を組み、適応と組合せを見る。

03 RAISE CAMP QUALITY

提升集訓品質

代表合宿の質を上げる

National camps can spend more time on tactics, roles and match preparation.

代表集訓可將更多時間用於戰術、角色與比賽準備。

代表合宿を戦術、役割、試合準備に多く使える。

ACCESS MODEL

Preferred: 2 regional hubs so national staff can observe both within one week. If travel access requires it, 3 hubs remain effective.

第一案：2個區域據點，代表隊教練可在一週內完成兩地觀察；如交通需求較高，3據點亦具成效。

第一案は2会場。代表スタッフが1週間で両方を視察できる。アクセス上必要なら3会場でも十分に機能する。



These are valued behaviours, not fixed answers.

這些是我們重視的行為，而不是固定答案。

これらは評価する行動例であり、固定された答えではありません。

Players are encouraged to:

鼓勵球員：

選手に求めること：

- Read the game.
- Adapt to changing situations.
- Make their own decisions.
- Find the best solution for the team.

- 閱讀比賽。
- 適應不斷變化的情境。
- 做出自己的判斷。
- 為團隊找出最佳解決方法。
- 变化する状況に適應する。
- 自ら判断する。
- チームにとって最善の解決策を見つける。

Our role is not to teach one correct answer, but to develop players who can recognize, decide and solve problems in the game.

我們的角色不是教唯一答案，而是培養能在比賽中觀察、判斷並解決問題的球員。

私たちの役割は唯一の正解を教えることではなく、ゲームの中で認知し、判断し、解決できる選手を育てることです。

There is no single correct solution in football. We value players who can recognize the game, adapt to the situation, and make the best decision for the team.

足球沒有唯一正確的解法。我們重視能閱讀比賽、適應情境，並為團隊做出最佳判斷的球員。

フットボールに唯一の正解はありません。ゲームを認知し、状況に適應し、チームにとって最善の判断ができる選手を評価します。