

短期型チーム作りにおける 戦術モデルを使用した チーム戦術の構築について

松 本 直 也

I 緒 言

サッカーのようなボールゲームの戦術は、相手の行動やゲーム状況に応じて行動を調整し、個人または味方と協力して行う具体的・実践的な行為として捉えた場合、ゲーム中に選手が対峙するゲーム状況に限定され、個人戦術と集団戦術としてのチーム戦術およびグループ戦術に分類される¹⁾。この組織化されたチームの具体的・実践的な行為としてのチーム戦術に関して、特に代表チームのような活動期間が限定され、尚且つ勝利という結果を求められる場合、いかにチーム戦術を構築し選手に浸透させるのか大きな課題といえる。瀧井²⁾は、サッカーの国際大会に臨む際、「チーム戦術の共通理解がなされて、はじめてすべてのプレイヤーの予測に同時性があるから、それぞれのポジションの役割を果たすための判断が可能となり、プレーの連動性へとつながる。」と述べ、国際的なレベルにおいて、チーム戦術に基づく戦術行動の遂行の重要性を示唆している。また、田中ら³⁾は、この戦術行動について「戦術に関する知識（戦術理論）と、個人の技

キーワード：チーム戦術，戦術モデル，トレーニング

術や身体的適性、心理的適性などが結合し形成されるもの」とし、戦術行動と戦術理論の区別を明確にしている。ケルン⁴⁾は、戦術行動を行う段階として、試合状況を知覚し分析し、競技規則に関する知識や戦術上の原則に関する知識、そして経験に基づいた戦術的思考による課題の解決段階を経て、戦術課題の運動による解決を行うとしている。このような戦術上の原則を含んだ戦術に関する知識を身につけることで有効かつ確な戦術行動が可能となり、実際のトレーニングにおいても学習過程の短縮が期待される。よって、代表チームのような限られたトレーニング期間において集団としての戦術的な意図を明確にし、戦術理論に関するトレーニングを行うことは極めて重要であると考えられる。

また、我が国における代表チームレベルでの戦術的観点に焦点を当てた研究に関して、曾根⁵⁾は長期的な戦略・戦術的活動の観点から17歳以下のシリア代表チームの活動を検証し試合結果の分析を行っている。松本⁶⁾も21歳以下の日本代表チームのトレーニング方法と得点経過に焦点を当てた分析を行っている。しかしながら、瀧井⁷⁾は「自チームの戦術は、企業秘密であり現役のプロのコーチが自チームの戦術に関して具体的に解説するようなことはあり得ないであろう。」と述べ、代表チームのような高い水準にある競技スポーツの戦術理論のトレーニング方法とその検証の困難さを表しており、代表チームレベルでの自チームのトレーニング内容と採用した戦術的内容等、何が意図され（チーム戦術等）どう取り組んだのか（トレーニング内容等）という内容に関する報告は非常に少ないと言わざるを得ない。

そこで、本研究では代表チームという限定された活動期間におけるチーム戦術の構築方法に関して、筆者が監督として参加した2011年にイタリアで行われた第35回アンジェロ・ドッセーナ国際ユース大会に参加し準優勝した全日本大学選抜チームを考察の対象とし、チーム戦術の構築を目的と

短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について
し考案された戦術モデルに焦点をあて、実際に行われた試合の分析を基に
検討を試みる。

II 戦略的ゲーム構想とチーム戦術

1. 戦略的ゲーム構想

代表チームを編成し、国際大会に臨む場合、チーム戦術の決定などピッチ内の戦術行動を計画する前提として、チームのメンバーを編成しどのように大会に臨むのか戦略的に行動を計画しなければならない。これは代表チームのみならず、あらゆるチームにとってゲーム中の監督の指揮・采配、個々のゲームを展開していくための事前計画、リーグ戦やトーナメントを戦うための計画、シーズン全般のチームの活動計画として捉えた場合、チームや選手の短期的・中期的・長期的な行動指針や計画となり、選手の役割を明確にするのに必要となる⁸⁾。このように計画的に長期にわたりチームプレーのやり方を定めることは、戦略的な特性を有するものであり、図1のようにまず、戦略的レベルで競技行為の計画が立てられ、そのチームを成立させ得る国家や学校、クラブなどの思考や概念を反映させたものとなる。G・シュティラーラ⁹⁾はゲームを具体的に展開するための意図的な企画や計画をゲーム構想とした。このゲーム構想は、チーム戦術の構築に大きな影響を与えゲーム中の様々な局面の中で、どのように戦うのか方向性を示すものとなる。代表チームを編成し試合や大会に臨む場合、どのようなチームを作り上げるかその戦略的な構想についての概念は非常に重要である。今回の代表チームの戦略的なゲーム構想については、表1に提示した。選手の持つ技術的能力、年齢構成、大会の目標と将来を見越した目標設定、参加チームや過去の大会映像からの予想される対戦相手のレベル等、様々な内的要因や外的要因を考慮し考えだされたものであるが、決して硬直化した図式的なものではない。トレーニング過程における選手の成



図1 戦略/戦術/技術の意味内容

(出典：朝岡正雄，「スポーツの「戦術」とは何か」体育科教育，38-41，2000.)

第1段階	<p><u>選手選考と短期的・長期的ヴィジョン</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・関東地区選考会（4月17日）/東日本地区選考会（5月10日）/西日本地区選考会（5月11日）/各地域リーグ戦の視察 <p><留意点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・大学1，2年生で構成されたチームで，実戦経験が乏しい。 ・所属チームにおいて非レギュラー選手が多く，特にDFの選手は経験が少なく，CB，守備的能力の高いボランチが少ない。 ・2013年ユニバーシアード代表チーム強化の第1段階。将来を見越した選手選考が必要。 ・身体は小さい選手が多いがボールをしっかりと動かすことができる。パス&ムーブの徹底 ・対戦相手はイタリアの同年代のチームとブラジル，スウェーデンからの招待チームでフィジカルの強さや勝負強さ，強固な守備が予想される。（全12チーム参加） ・プロ予備軍の選手で構成され，オーバーエイジは2名まで出場可能。
第2段階	<p><u>チームコンセプトと戦術モデルの確立</u></p> <p>① 攻撃と守備の一体化 ② 攻撃と守備の切り替えの速さ</p> <p>③ 積極的に主体的にトライする気持ち</p> <p>④ 明るくオープンマインドでコミュニケーションを大切にする</p> <p><攻撃> <守備></p> <p>① 守備から攻撃への切り替えの速さ ① 攻撃から守備への切り替えの速さ</p> <p>② 相手の守備組織が整う前の攻撃 ② 前線からのプレッシングと中盤でのブロックの形成</p> <p>③ 前方向（裏のスペースとバイタルエリア）を意識したビルドアップ ③ 自陣ゴール前での粘り強いディフェンス</p>
第3段階	<p><u>システムの決定とトレーニング計画</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・1-4-4-2，1-4-2-3-1，1-4-3-3 システムの採用。（各所属チームに近いシステム） ・少ないトレーニング時間を補うためにトレーニングと試合前には映像を使ったミーティングを行い，戦術モデルの理解と実践を促した。 <p>① 目指すべきサッカーのイメージ（全体像，チーム戦術）</p> <p>② 攻撃と守備，攻守の切り替え局面（チーム戦術）</p> <p>③ 各局面で求められるグループ戦術と個人戦術（グループと個人戦術）</p> <p>④ 自チームの試合映像の活用</p> <p>*局面の積み重ねではなく，全体からのチーム作り</p>

表1 戦略的ゲーム構想

短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について
長等で常に変化し、外部の刺激に対して常に開かれた状態を保つゲーム構
想でなければならない。

2. チーム戦術

アラン・ウェイド¹⁰⁾は「全ての戦術的な考え方は個々の選手の技術によっ
て決まる」と述べている。選手の持つ技術的能力を把握することは、チー
ム戦術を構築する上で最も重要である。また、サッカーのような直接相手
と対峙してゴールを争う侵入型のボールゲームにおいては、攻撃戦術にお
ける共通の課題として①防御ラインを破る（ノーマーク）②数的優位を作
る（オーバーナンバー）③空間的優位を作る（オープンスペース）、が挙
げられる。また守備戦術においても、①防御ラインを破られない②数的優
位を作らせない③空間的優位を作らせないといった課題が挙げられる。こ
れらは、一般戦術としてボールゲームに共通した課題でもある¹¹⁾。このよ
うな選手の技術的能力と一般戦術としての考え方を基に試合中に攻守両面
の目的を達成するためのチームによる合目的な共同作業としてのチーム
戦術を構築する必要がある、相手の特徴やプレー行動と試合経過を常に考
慮し計画しなければならない。今回の代表チームにおいては、第一に現代
サッカーの特徴でもある攻撃と守備の一体化を掲げた。これは、選手選考
の段階で身体的には大きくない選手をチームの中心として考える時、ボ
ールを動かしながら選手もパス&ムーブの動きで数的優位な状況を作り出し、
ポジションに関係なくオープンスペースを作り使う動きなど攻撃の活動性
を活性化できるチームを構築しようと考えたためである。攻撃の活動性を
数多く発揮しつつも守備のバランスを失わない。つまり、積極的に攻撃を
行いつつも守備の意識を持ち、ボールを奪いに行く時も攻撃のイメージを
持ちながら行うことが攻撃と守備の一体化であると表現した。アンチェロッ
ティ¹²⁾は質の高い攻撃と守備を両立させることが「攻守のバランス」とし、

効果的に攻撃しながらもボールを奪われたときに守備が疎かにならない態勢を保つと同時に、堅固な守備を保ちながらボールを奪った後の攻撃力を犠牲にしないことが重要であると述べている。また、2010年 FIFA ワールドカップに関する日本サッカー協会の報告書¹³⁾においても攻撃に人数をかけながらも全体のバランスを崩さない守備を考えた攻撃と、局面で数的優位を作り意図的に相手ボールを奪いに行き攻撃につなげる、攻撃のための守備の重要性が指摘されており、ゲーム構想を構築する上での指標としてサッカーの国際的な発展傾向を捉えたものであるといえる。第二に、攻撃と守備の切り替えの早さを挙げた。この攻守の切り替えの早さも、ワールドカップや20歳以下の世界大会¹⁴⁾等、現代サッカーにおいて非常に重要な要素となっており、ボールを失った瞬間に守備に切り替わる意識と動き、ボールを奪った瞬間に攻撃に切り替わる意識と判断力がチーム全体に求められる。このように、攻撃と守備の一体化と攻撃と守備の切り替えの早さを中心としチーム戦術の構築を図った。

III 戦術モデルとトレーニング

1. 戦術モデルの作成

サッカーでは、個人の技術的・戦術的能力は、常に集団、あるいはチームの戦術的課題を解決するための連続する行為の一部に組み入れられる¹⁵⁾。よって、個々の選手が試合中の複合的な問題状況の中で、常に適切な行為を行うためには、より具体的な試合の局面構造を理解する必要があると考えられる。日本サッカー協会では、ゲームの基本的な構造の理解としてサッカーの目的はゴールを奪うこととゴールを守ることを挙げ、「良いチームはポゼッション（ボール保持）を失わずに前に向かってプレーする」と述べた上で、サッカーの主要な4つの局面として、ボールを保持しているか否かでの、攻撃局面と守備局面、そして、ボールの保持が切り替わる攻守

短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について
の切り替え局面として攻撃から守備への切り替え局面と守備から攻撃への切り替え局面に分類している¹⁶⁾。また、上記のボールの保持とプレーの方向性については、代表チームレベル、クラブチームレベル共に世界のトップレベルであるスペインでも、侵入型ボールゲームに共通する攻撃の目的として「ボールの保持」、「前進」、「ゴールを奪う」、守備の目的として「ボールを奪う」、「前進を防ぐ」、「ゴールを守る」が挙げられている。侵入型ボールゲームにおける攻撃の目的はゴールを奪うことである。ゴールを奪うためには、ボールを保持しながらゴールに向かって前方方向に進む必要がある。シュートを打てる前方のスペースに侵入しゴールを奪うためにシュートを打つ。これが、侵入型ボールゲームの攻撃の目的となる。また、これとは反対の目的が守備の目的となる。すなわち、ゴールを守り、相手の前進を防ぐことが重要であり、何よりもまず相手のボールを奪う事が必要となってくる¹⁷⁾。このような一般戦術については、グリフィンら¹⁸⁾も戦術構造の理解としてほぼ同様の見解を示しており、サッカーのゲームの基本的な構造を理解することは戦術モデルを考える上で重要な要素となるといえる。

今回の代表チームにおいては、図2のようなチーム戦術に関する戦術モデルを作成した。攻撃局面に関しては相手チームの状況（全体のポジションとプレーエリア）に基づき、3つの局面に分け図式化した。ピッチ上での位置であれ、攻撃の優先順位は、まずゴールを目指すことであり相手の守備ラインを突破することである。しかしながら、チーム全体で有効な攻撃を行うためには、相手チームのポジションや守備戦術をチーム全体で理解しイメージを共有しなければ、即座に状況判断しプレー選択を決定することはできない。守備ラインを突破し、ゴールを奪うために3つの攻撃局面を設定し、それぞれの局面で共有すべきプレー行動を戦術モデルに基づき整理し、アラン・ウェイド¹⁹⁾のチームプレーの原則である、「攻撃の厚

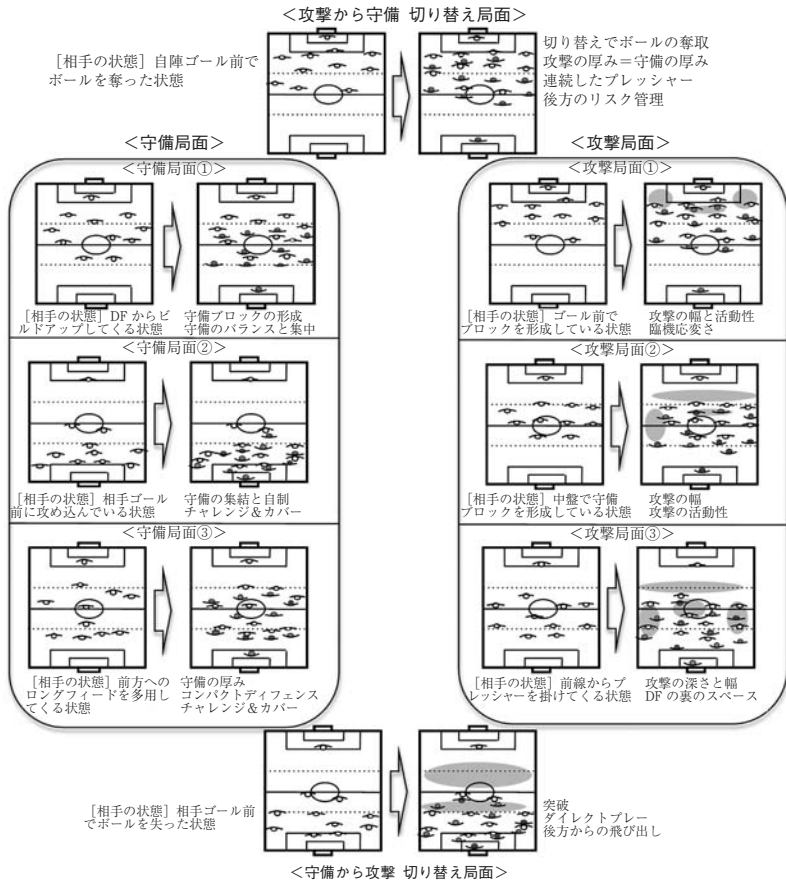


図2 チーム戦術に関する戦術モデル

み」「幅広い攻撃」「攻撃の活動性」「臨機応変の攻撃」に基づき、パス&ムーブ、3人目の動きといったグループ戦術やポストプレー、プルアウェイの動きといった個人戦術について言葉や図を用いて説明した。同様に、守備局面に関しても相手チームの状況に応じて3つの局面に分け図式化した。相手の攻撃に対してピッチ上どの位置であれ、失点をしないこと、前

短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について

方への攻撃を遅らせること，そしてボールを奪う意識をチーム全体で共有するためには相手のポジションや攻撃戦術を考慮した上で状況判断し，プレー行動を決定しなければならない。それぞれ3つの局面において課題となる点を戦術モデルに基づき整理し，守備の原則である「守備の厚み」「守備の集結」「守備のバランス」「守備の自制」に基づきチャレンジ&カバーなどのグループ戦術やアプローチ，マークの原則といった個人戦術について言葉や図を用いて説明した。また，ボールの保持が切り替わる攻守の切り替え局面における戦術モデルを加えた。攻守の切り替え局面に関しては，フィールド上での位置で攻守の切り替えが起こったとしても重要な要素ではあるが，特に意識すべきフィールドの位置のみをモデルとして提示した。つまり，攻撃から守備への切り替え局面では相手ゴール前での局面を強調し，FWにもボールを失ってから守備への切り替えの早さを求め，前線からの連続したプレッシャーをチーム全体で共有した。同様に守備から攻撃への切り替え局面では，自陣ゴール前での局面を強調し，GKも含めて前方のオープンスペースに対する攻撃の優先順位についてチーム全体で共有した。このような戦術上の原則に関する知識は，チーム全体が同じ共通のピクチャー（全体像）^{20）}を持ち，集団として行う戦術行動において重要な要素となると考えられる。

2. トレーニングについて

表2および図3-a, b, c, dにはトレーニングコンセプトと代表的なトレーニング，そして観察トレーニングの資料を示した。全てのトレーニング時間は60分から120分で行われた。図3-aは，攻撃側は主に攻撃局面②のように中盤でボールを保持しDFの間のスペースでボールを受け展開するトレーニングで攻撃の幅と深さを保つポジショニングが重要となる。守備側は主に守備局面①のように素早く1stDFを決定し連動してボールを

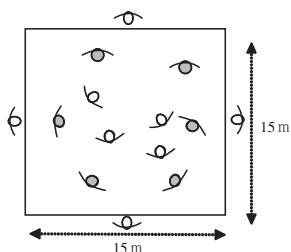
人間文化研究 第2号

戦術モデル	トレーニングコンセプト	観察トレーニング資料	代表的なトレーニング
攻撃局面①	相手が自陣ゴール前でブロックを形成している状態を崩す 攻撃の幅を意識し中央突破とサイド攻撃を組み合わせる	アタッキングサード攻略のイメージ VTR (4分30秒) 中央突破とサイド攻撃 FWのポストプレーとブルアウェイの動き ドリブルによる仕掛け クロスで狙うべきスペースの共有	図 3-b 図 3-d
攻撃局面②	相手が中盤でブロックを形成している状態を突破しアタッキングサードの攻撃に繋げる 攻撃の幅と深さ意識する 攻撃の方向を変える 中央で数的優位を作る SBの攻撃参加	中盤の攻撃のイメージ VTR (4分30秒) 相手ブロックの隙間でボールを受け 中央で数的優位を作る サイドチェンジからオープンスペースを有効に使う	図 3-a 図 3-c 図 3-d
攻撃局面③	相手が前線からプレッシャーを掛けてくる状態 ①攻撃の深さと幅を常に取り中盤で数的優位を作りビルドアップ ②相手 DF ラインの裏のスペースへのダイアゴナルランとロングフィード	中盤の攻撃のイメージ VTR (4分30秒) 相手ブロックの隙間でボールを受け 中央で数的優位を作る DF ラインの裏のスペースを意識したダイレクトプレーのイメージ VTR (2分36秒)	図 3-b 図 3-c 図 3-d
守備局面①	1stDF を決定し、連動してボールを意図的に奪う 3 ラインをコンパクトに保ちサイドのスペースでボールを奪う	前線から連動した守備のイメージ VTR (1分41秒)	図 3-a 図 3-c 図 3-d
守備局面②	ペナルティエリア前での守備 ブロックの形成 ボールに対してチャレンジ&カバーを徹底する クロスボールに対して中央の選手へのマークを厳しく行う GK との連携	ゴール前での守備のイメージ VTR (3分13秒)	図 3-b 図 3-d
守備局面③	ロングボールに対してチャレンジ&カバーを徹底する 中盤の選手は 2nd ボールに対するポジション取りを素早く行いボールを拾い攻撃に繋げる	海外のチーム (選手) の高さを活かした攻撃と球際の強さのイメージ VTR (3分15秒)	図 3-b 図 3-d
攻撃から守備への切り替え	前線の選手やボールを失った瞬間にボールに最も近い選手がすぐに守備行動に移る ボールから遠い選手もまずボールの位置より下がったポジションを守備のバランスを整えるとともに後方のスペースのリスク管理を行う	前線の選手のボールを失ってから守備への切り替えの早さのイメージ VTR (3分15秒) 攻撃から守備への切り替えが遅く失点につながるシーン (4分47秒)	図 3-a 図 3-b 図 3-c 図 3-d
守備から攻撃への切り替え	いい守備からいい攻撃へ繋げる ボールを奪って 1 本目のパスを繋げる 後方から積極的に飛び出して前方にパスコースを作りダイレクトプレーを狙う	高い位置でのボール奪取からシュートへのイメージ VTR (1分20秒) ゴール前でのボール奪取からシュートへのイメージ VTR (2分36秒)	図 3-a 図 3-b 図 3-c 図 3-d

表 2 トレーニングコンセプトと観察資料

短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について

図 3-a 6 vs 4+4



【Organization】

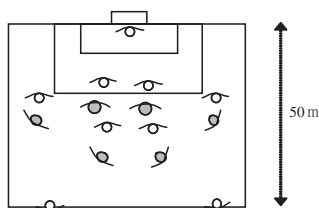
グリッド内でのボールポゼッション

4人のDFはボールを奪取し外の選手にパス

【Procedure】

4人のDFは連動してボールを奪いパスをつなぐ
ボールを失った6人はすぐにディフェンスに移る

図 3-b 6 vs 6+2 ターゲットマン+GK



【Organization】

ハーフコートでアタッキングサードの攻略

守備側はボールを奪ったらターゲットを

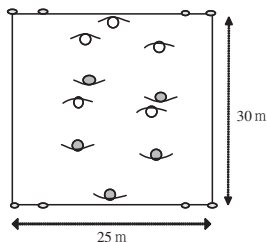
使ってハーフラインを超える

【Procedure】

攻撃側はサイドと中央から突破を狙う

守備側はゴール前での対応チャレンジ&カバー

図 3-c 4 vs 4+ターゲットマン
(4ゴールゲーム)



【Organization】

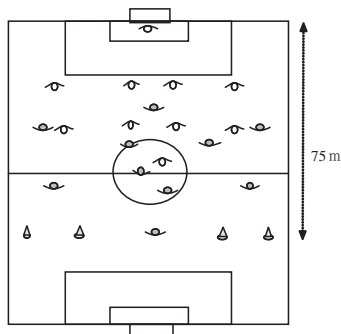
サイドゴールはドリブルかパス通過

ターゲットマンは1タッチのみ

【Procedure】

1stDFを決定し、連動した守備からボール奪取
ターゲットへのパスコースを消しながら連動して
ボールを奪い攻撃を仕掛ける
攻撃側はターゲットマンを使い前方へボールを運
びサイドゴールを突破する

図 3-d 9 vs 9+GK (3ゴールゲーム)



【Organization】

縦を短くして9 vs 9+GKのトレーニング

攻撃と守備、攻守の切り替えを含む

【Procedure】

攻撃：幅と深さを意識した攻撃

守備：ブロックの形成、組織的な守備

攻撃から守備への切り替え；奪われた位置からDF

守備から攻撃への切り替え；カウンターアタック

意図的に奪うことが求められる。ボールを奪った後もグリッドの外側の選手にしっかりとパスを繋ぐことが求められ守備から攻撃の切り替えや、攻

撃側はボールを失ってから守備への切り替えを意識することができる。図 3-b は、攻撃側は主に攻撃局面①のように自陣ゴール前に下がって守備ブロックを形成している相手を中央とサイドから意図的に崩しシュートに結び付けるトレーニングであり、ボールを失ってから前線の選手の切り替えを早くし、再び相手ゴールに近い位置でボールを奪い返しシュートで終わるトレーニングである。守備側は守備局面②のようにペナルティエリア前でブロックを形成しチャレンジ&カバーを徹底し相手にシュートチャンスを作らせないことが重要であり、ボールを奪ったら前方のターゲットマンを使い攻撃に素早く切り替えることが求められる。また、コーチによるボールの配給にロングボールを組み入れることで守備局面③のような相手のロングボールに対応するトレーニングとなる。図 3-c は、攻撃側は主に攻撃局面②のように、相手の守備ブロックに対して攻撃の深さを保つ選手を使いパス&ゴーや3人目の動きによる突破を意識させるトレーニングであり、攻撃の深さと幅を意識し、ボールを前方に運ぶイメージは攻撃局面③のトレーニングにもなり得る。守備側は守備局面①のように 1stDF を決定し連動してボールを奪うことが求められ、ボールを奪った後の守備から攻撃への切り替えも重要な要素となる。図 3-d は、攻撃側と守備側共に攻守の切り替えも含めて全ての局面が反映されたトレーニングとなる。攻守の一体化や攻守のバランスといったチーム戦術の構築のために必要な要素がトレーニングで表現されるような場を設定した。限られたトレーニング時間で全体のイメージを意識させ定着させるためには、攻撃局面、守備局面、そして切り替えの局面でのそれぞれのコンセプトを整理しトレーニングを行うことが重要だと考えられる。

また、先に述べた戦術理論に関するトレーニングの方法として言葉や図解による説明と同様に VTR 映像を使用した観察トレーニングは極めて重要で、通常のトレーニング効果を促進させ選手の知的理解力を高める可能

短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について性があると考えられる²¹⁾²²⁾²³⁾。湯浅²⁴⁾は観察トレーニングによって集団戦術であるチーム戦術、グループ戦術に関する「共通の理解」を深め「共通のピクチャー（全体像）」を形成することがチームスポーツにおいて必要不可欠な要素であるとしている。VTR 映像を使用した観察トレーニングは、ボールゲームに必要な情報である①時間②空間（スペース）③人④ボールを同時に提示することが可能となり²⁵⁾、戦術的意図と実際の動きとを組み合わせで説明し提示できるので選手の理解を促しやすいと考えられる。しかしながら、檜山²⁶⁾は、サッカーにおける映像提示について、情報過多による集中力や理解力の低下に加え、最も必要な行動に移るための情報選択の困難さといったデメリットを指摘したうえで、「フレーム（枠組み）」の重要性を述べている。つまり、複数の情報の中から必要な情報を選択する「フレーム」を明確にすることで試合状況に応じたプレー行動に移ることができると考えられる。この「フレーム」としての役割を果たし、サッカーの基本的なゲーム構造を踏まえた戦術モデルによって、チーム戦術についての共通の理解を促し、プレーの判断基準について一定の方向性を選手が共有できるのではないだろうか。相手チームのプレー行動やボールの動き、スペースの有無、各ポジションに位置する選手個別の動きを含むチーム全体の動きが俯瞰して観察できるような構図を用い撮影された VTR 映像を、通常のトレーニングと同じように戦術モデルによって整理し選手に提示することで、通常のトレーニングを補完する意味でも観察トレーニングが短期的な代表チームの戦術構築に果たす役割は大きいと考えられる。

表 2 に示した観察トレーニングの資料は、2010年 FIFA ワールドカップの映像や、2012年 ロンドン五輪を目指す U-23 日本代表チームが参加した 2010年 フランスのトゥーロン国際大会、そして筆者自身がコーチとして参加した 2009年 の東アジア大会の VTR 映像からそれぞれの局面についての戦術モデルに基づき構成されたものである。それぞれの映像資料は、チー

ム戦術やグループ戦術，そして個人戦術について理解を促すよう加工，編集されたものであるが，一つのテーマについては5分以内とし，不必要な情報を極力無くし選手の集中力と理解力を妨げないように心掛けた。また，国際大会に臨むにあたり，2010年 FIFA ワールドカップの映像をベースに現代サッカーの特徴を理解させ，2010年に21歳以下の日本代表チームが参加したフランスの国際大会の映像から，海外チームの球際の強さ，スピードの速さ，体格差による間合いの違い等を意識させた。そして，事前に入手した2005年の同大会の映像から大会やスタジアムの雰囲気，試合内容をイメージできるように編集し提示した。大会が始まれば大会前唯一のトレーニングマッチの編集 VTR も含めて，自チームの試合の VTR を戦術モデルに基づき編集し選手に提供し，ミーティングを行い次の対戦に向けた準備を行った。

Ⅳ. 分 析 方 法

1. 分析ゲームの期日と対象

2011年6月17日から24日までイタリアで行われた第35回アンジェロ・ドッセーナ国際ユース大会に参加した全日本大学選抜チームが行った全5試合を分析の対象とした（表3）。

分析対象				期日	前半	後半	合計
対戦①	全日本大学選抜	－	Inter（インテル）	2011年6月17日	1-0	0-0	1-0
対戦②	全日本大学選抜	－	Parma（パルマ）	2011年6月18日	0-2	1-0	1-2
対戦③	全日本大学選抜	－	Cremonese（クレモネーゼ）	2011年6月19日	2-0	2-1	4-1
対戦④	全日本大学選抜	－	Napoli（ナポリ）	2011年6月22日	1-0	3-0	4-0
対戦⑤	全日本大学選抜	－	Bahia（バイア）	2011年6月24日	1-1	1-2	2-3

表3 対象としたゲームと期日

短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について

2. 分析項目

2.1 ボールを奪った位置

サッカーコートを3分割したとき、相手ゴールに近い位置からアタッキングサード、ミドルサード、ディフェンディングサードとし、分析対象の全5試合のDVD映像から、それぞれのエリアでボールを奪った位置を1/370のサッカーコート図を基に集計を行った。

2.2 シュート過程の分析

ゲーム分析ソフトである Sports Code GAME BREAKER を使用し、図2の戦術モデルに基づき、セットプレーを除く全てのシュート過程について、どの局面に分類されるのか分析を行った(表4)。なお、シュート場面は必ずしも一つの局面に限るものではなく、例えばボールを奪ってからシュートに繋がる場合、守備局面と攻撃局面の双方で回数を数えた。それぞれの割合は、各局面での出現数を各試合合計数に対する徐の値である。

V. 結果及び考察

1. ボール奪取位置について

図4は、今大会における全日本大学選抜チームのボール奪取位置について表したものである。アタッキングサードでのボール奪取率は、初戦のインテル戦が10.4%、パルマ戦が12.5%、クレモネーゼ戦が16.5%、準決勝のナポリ戦が13.6%、決勝のバイエルン戦が12.8%であった。ミドルサードでのボール奪取率は、初戦のインテル戦が41.6%、パルマ戦が53.1%、クレモネーゼ戦が40.7%、準決勝のナポリ戦が50.0%、決勝のバイエルン戦が40.4%であった。アタッキングサードおよびミドルサードでのボール奪取率は初戦のインテル戦が52.0%、パルマ戦が65.6%、クレモネーゼ戦が57.2%、準決勝のナポリ戦が63.6%、決勝のバイエルン戦が53.2%であった。

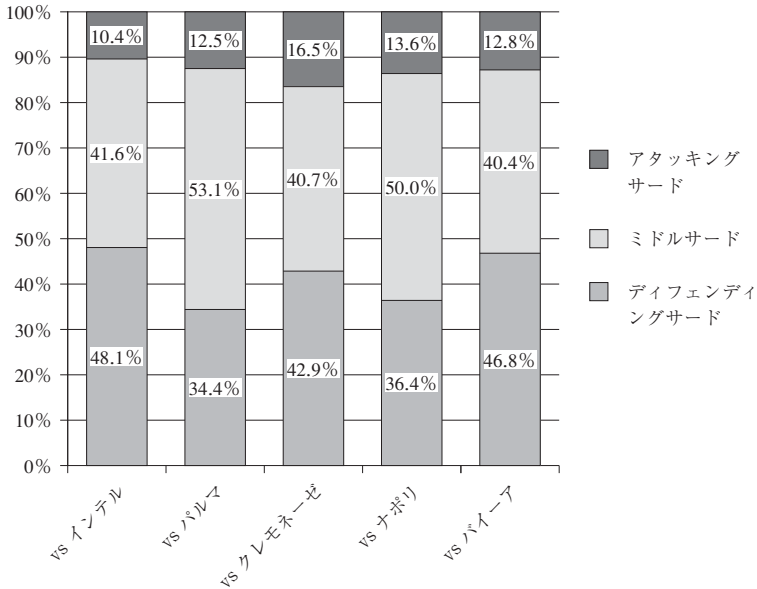


図4 全日本大学選抜チームのボール奪取位置の比較

全ての試合で50%を超える割合でアタッキングサードからミドルサードの位置でボールを奪うことができている。これは、1stDFを決定し素早くアプローチを掛け、連動したディフェンスと選手間の距離を短くしボールを奪うトレーニング（図3-a, c）の成果と、守備局面①での中盤でコンパクトなブロックを形成しミドルサードより高い位置でボールを奪うチーム戦術のトレーニング（図3-d）の成果であり、アタッキングサードでボールを失った時も、ボールに近い選手ができるだけ相手ゴールに近い位置でボールを奪う意識を持ち、守備行動に素早く移る切り替えの早さが大会を通してチーム戦術として浸透していることが伺える。これらは観察トレーニングにおいても前線から連動しボールを奪ったシーンや前線の切り替えの早さからボールを奪いシュートに繋げたシーンを提示し、成功のイメージを

短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について意識づけた局面である。またこの結果は、表4の戦術モデルに基づいたシュートに至る過程の分析における攻撃から守備への切り替え局面（28.1%）、守備局面①（7.3%）と関連づけて考えることができ、できるだけ相手ゴールに近い位置でボールを奪うことができれば、攻撃においてシュートを打てる可能性が高いことが示唆されており、このチームが攻撃と守備の一体化を目指し、実践していることが伺える。

	vs インテル	vs バルマ	vs クレモネーゼ	vs ナポリ	vs バイアー	合計
守備局面①（回）	2	1	0	4	0	7
（%）	7.4%	11.1%	0.0%	10.5%	0.0%	7.3%
守備局面②（回）	1	0	0	0	0	1
（%）	3.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	1.0%
守備局面③（回）	1	1	2	3	0	7
（%）	3.7%	11.1%	14.3%	7.9%	0.0%	7.3%
攻撃局面①（回）	9	3	3	17	3	35
（%）	33.3%	33.3%	21.4%	44.7%	37.5%	36.5%
攻撃局面②（回）	3	0	0	1	1	5
（%）	11.1%	0.0%	0.0%	2.6%	12.5%	5.2%
攻撃局面③（回）	0	0	0	0	0	0
（%）	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
攻撃→守備局面（回）	8	0	5	10	4	27
（%）	29.6%	0.0%	35.7%	26.3%	50.0%	28.1%
守備→攻撃局面（回）	3	4	4	3	0	14
（%）	11.1%	44.4%	28.6%	7.9%	0.0%	14.6%
合計（回）	27	9	14	38	8	96

表4 戦術モデルに基づいたシュートに至る過程の分析

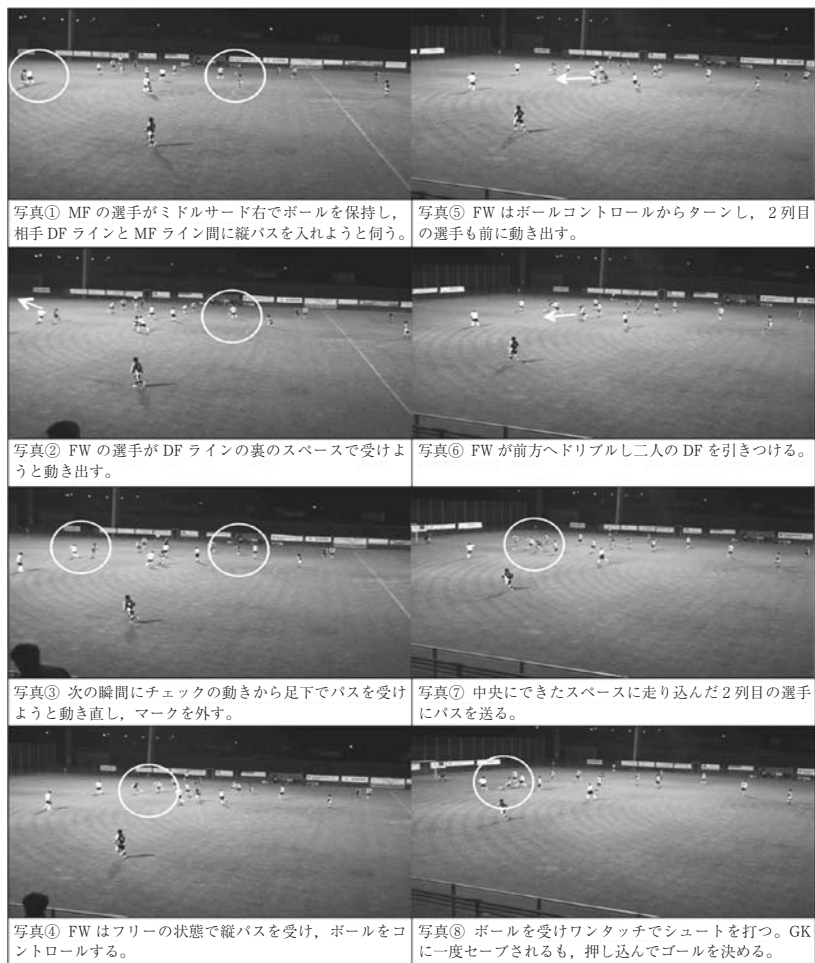
2. シュートに至る過程について

表4から、攻撃局面①のように相手が自陣ゴール前でブロックを形成した状態を突破し、シュートに至った場面が36.5%で最も多くなっている。これは、対戦相手であるインテルやナポリが守備ブロックを比較的后方に

形成したためであり、図 3-b, d のようなトレーニングで、守備ブロックを形成した相手に対しバイタルエリアに攻撃の起点を作り中央突破やサイドから突破を図りクロスボールでチャンスを作る意識付けを行った結果であると推察できる。また、観察トレーニングにおいてもパス&ゴーによるコンビネーションプレーやドリブルからの仕掛けのシーンを提示し、スピードの重要性やボールを持たない選手の関わりを意識づけた。図 5 は、パルマ戦（攻撃局面①33.3%）での得点シーンの事例である。パルマは前半にリードを奪った後、後方に下がり守備ブロックを形成する時間が多くなった。この得点シーンでは、攻撃局面①での FW の選手の DF ラインの裏を取る動きによって、相手のマークを外すと共に相手 DF が後退しペナルティ・アーク周辺の重要なエリアであるバイタルエリアのスペースを広げ、攻撃の起点を作り出し 3 人目の動きから得点に結びつけている。狙うべきスペースを共有し、攻撃の起点となり得るバイタルエリアを攻略した例である。

また、攻撃から守備への切り替え局面（28.1%）と守備から攻撃への切り替え局面（14.6%）からシュートに至る場面も数多く観察された。ゲームにおける切り替えの早さをプレー行動として定着させるために図 3 に示したように全てのトレーニングにおいて切り替えの要素が含まれるようルールや場の設定を工夫した。また、観察トレーニングにおいても世界トップレベルの選手の切り替えの早さや得点につながるような成功シーンを数多く提示することでその意識付けを行った。図 6 はインテル戦（守備局面②3.7%、守備から攻撃局面11.1%、攻撃局面①33.3%）において、自陣ゴール前でしっかりとブロックを作りボール奪取した後、素早い切り替えと後方からの飛び出しによりオープンスペースを幅広く使い、ペナルティ・エリア内でのポストプレーから得点を奪ったシーンである。この事例においても守備局面②と守備から攻撃への切り替え局面、そして攻撃局面①という三つの局面においてチーム全体で共有されたイメージに基づく動きだし

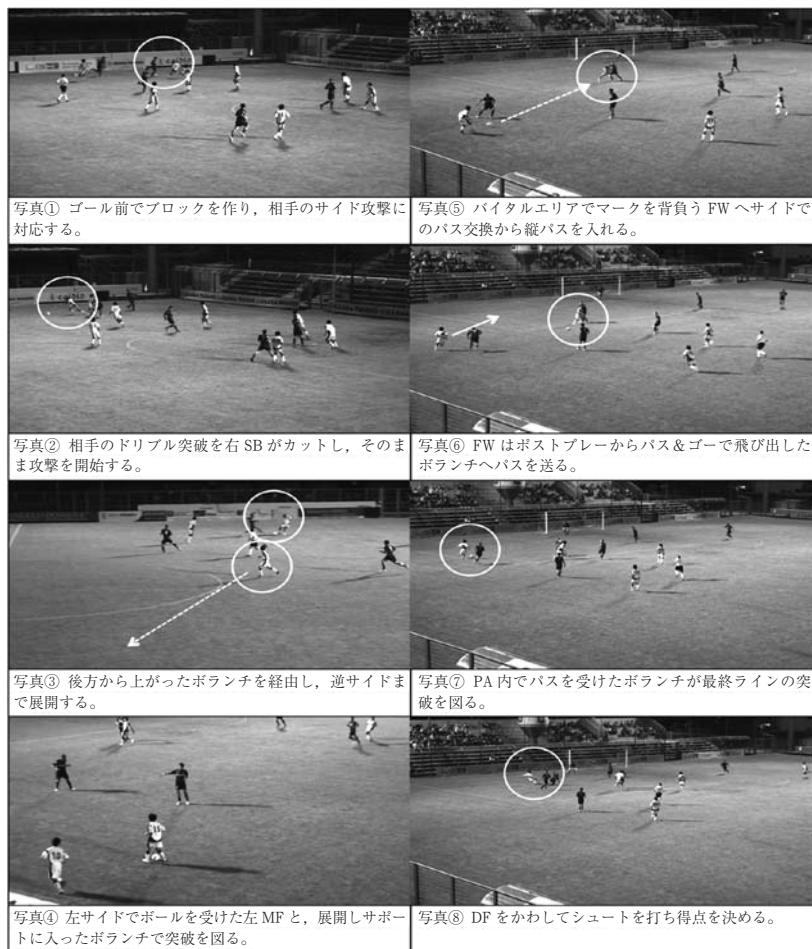
短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について



(右サイドスローインからシュートまでの時間：10.11秒／パス本数：6本)

図5 パルマ戦の1点目(攻撃局面①)

とプレー判断が行われており、特にボールを持たない選手のオープンスペースに飛び出し前方にパスコースを作る動き出しや、パス&ゴーによるコンビネーションによる突破などが整理されていると推察できる。また、バイー



(ボール奪取位置：ディフェンディングサード／シュートまでの時間：20.67秒／パス本数：5本)

図6 インテル戦の1点目(守備局面②・守備から攻撃局面・攻撃局面①)

ア戦では、他の4試合では比較的高い割合で観察された守備から攻撃への切り替えからシュートに至った事例は観察されなかった。これは、バイーアがダイレクトプレーによる縦に早い攻撃を仕掛ける傾向があり、守備ブ

短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について
ロックを形成する時間が少ないため、意図的にボールを奪うことができず
結果としていい攻撃に繋げることができなかったためと推察できる。また、
全試合を通してディフェンディングサードからのビルドアップをイメージ
した攻撃局面③からシュートに至る事例は確認されなかった。これは、対
戦チームが中盤より後方にブロックを形成することが多く、前線から積極
的にプレッシャーをかける場面が少なかったこと。また、相手に前線から
プレッシャーをかけられた場合、ディフェンディングサードからビルドアッ
プし、ボールを失わずにシュートに結びつけることができなかったことが
原因だと推察できる。自陣後方から攻撃の深さと幅を意識したビルドアッ
プにより前進し、アタッキングサードに侵入しシュートに結び付ける攻撃
戦術は、短期型の代表チームにおける課題と言えるかもしれない。

VI. 結 論

チーム戦術の構築における戦術モデルについて、国際大会に参加した全
日本大学選抜チームの試合分析から考察を行った。その結果、本研究の要
点は以下のようにまとめられる。

1. 戦術モデルは、あらかじめ完成されたものではなく、選手の技術水準
及び予想される対戦相手のレベルから予想される試合状況に即したも
のでなければならない。
2. 短期型のチーム作りにおいては、守備に関するチーム戦術の浸透が示
唆された。
3. 短期型のチーム作りにおいては、戦術モデルに基づいたトレーニング
およびトレーニングを補完する意味での観察トレーニングは一定の効
果があることが示唆された。

今回の代表チームにおいては戦術モデルを用いて戦術理論に関して選手
の理解を促す方法を取り、主にトレーニングおよび観察トレーニングによっ

てチーム戦術の構築を行った。戦術モデルの提示は選手の戦術的理解度を高め「共通のピクチャー（全体像）」を形成する上で重要な要素となり、集団としてのプレー行動において、一つの指標となると考えられる。また、代表チームのような活動期間が限定された短期型のチーム作りにおいては、限られたトレーニング時間を補完する意味でも戦術モデルの果たす役割は大きいと考えられる。短期的な代表チームであれ長期的な単独チームであれ、現場の監督、コーチらは、チームの目標に向かいトレーニングにおいて様々な創意工夫を行い、チームや選手の成長を促す必要があり、戦術モデルの作成は一つの重要な要素となると考えられる。今後は、チーム戦術のみならず、グループ戦術や個人戦術に言及した戦術モデルの構築や年間を通したリーグ戦などの長期的なチーム作りにおける戦術モデルの構築について、それらの検証を行う必要があると考えられる。

注

- 1) 谷釜了正, 稲垣安二, 「論文紹介 ギュンター・シュティーラーの「球技戦術論」3」, 新体育, 50(8), 638-645, 1980.
- 2) 瀧井敏郎, 「サッカーにおける予測とその練習法」, 体育の科学, Vol. 50, 969-973, 2000.
- 3) 田中雅人, 山中亮, 「ボールゲームにおける戦術理解の構造とその発達」, 愛媛大学教育学部, 紀要第48巻, 第1号, 57-70, 2001.
- 4) ヤーン・ケルン; 朝岡正雄, 水上一, 中川昭監訳, 『スポーツの戦術入門』, 大修館書店, pp. 54-84, 1998.
- 5) 曽根純也, 「シリア U-17 代表チームの戦略・戦術的活動に関する研究」, 大阪体育大学, 紀要第39巻, 37-53, 2008.
- 6) 松本直也, 「U-21 日本代表サッカーチームにおけるトレーニング方法と得点経過について～第5回東アジア競技大会（2009/香港）～」, 桃山学院大学, 人間科学 No. 40, 43-63, 2011.
- 7) 瀧井敏郎, 「ゲームの運動観察—サッカーにおける写真によるゲームの運動観察—」, スポーツ運動学研究 2, 23-34, 1989.

短期型チーム作りにおける戦術モデルを使用したチーム戦術の構築について

- 8) ㈱日本体育学会（監修），『最新スポーツ科学事典』，（株）平凡社，pp. 178-179，2006.
- 9) G. シュティーター，I. コンツァック，H. デブラー；唐木國彦監訳，『ボールゲーム指導事典』，大修館書店，pp. 49-125，1993.
- 10) アラン・ウェイド；浅見俊雄訳，『イングランドサッカー教程』，ベースボールマガジン社，p. 7，1973.
- 11) 前掲書 4) pp. 32-52.
- 12) カルロ・アンチェロッティ，片野道郎，『アンチェロッティの戦術ノート』，河出書房新社，p. 58，2010.
- 13) ㈱日本サッカー協会，「2010 FIFA ワールドカップ Technical news Vol. 39」，p. 50，2010.
- 14) ㈱日本サッカー協会，「Technical news Vol. 28」，pp. 2-7，2008.
- 15) 前掲書 9) pp. 29-48.
- 16) ㈱日本サッカー協会，「サッカー指導教本2012 JFA 公認 C 級コーチ」，pp. 20-27，2012.
- 17) Josep Solá Santesmas，『Inteligencia TÁCTICA deportiva Entenderla y entrenarla』，Spain，Editorial INDE，p. 27，2010.
- 18) リンダ・L・グリフィン他；高橋健夫，岡出美則（監訳），『ボール運動の指導プログラム』，大修館書店，pp. 6-16，1999.
- 19) 前掲書 4) pp 3-48.
- 20) ハンス・オフト；大原裕志訳，『COACHING ハンス・オフトのサッカー学』，小学館，p 15，1994.
- 21) 吉村雅文，「サッカーにおける攻撃の戦術について—有効な攻撃のためのトレーニング—」，順天堂大学スポーツ健康科学研究 第7号，48-61，2003.
- 22) 瀧井敏郎，「サッカーにおける予測とその練習法」，体育の科学，Vol. 50，969-973，2000.
- 23) 中川昭，「チームゲームにおけるビデオを使った戦術トレーニング」，体育の科学，Vol. 44，550-553，1994.
- 24) 湯浅健二，『闘うサッカー理論』，三公社，p. 221，1995.
- 25) 金子明友・朝岡正雄編著，『運動学講義』，大修館書店，p. 87，1990.
- 26) 檜山康，「サッカーにおける写真による戦術的問題提示の意義」，吉備国際

人間文化研究 第2号

大学社会学部研究紀要第19号, 13-15, 2009.

On the Importance of Tactical Models for the Creation of Effective Limited-Term Football Teams

MATSUMOTO Naoya

The All Japan University Football Team that participated in the 2013 Universiade Games also participated in the 35th TROFEO ANGELO DOSSENA held in Italy in 2011. The purpose of this study is to analyze those games in order to measure the effectiveness of tactical models in the construction of team tactics. The tactical model outlined here consists of three defensive phases, three offensive phases, and the transition phase between offense and defense.

The analysis demonstrated that a tactical model has to be suited to actual game situations. With regard to the creation of team tactics in a limited-term team, the analysis also indicated the effectiveness of training based on that tactical model in combination with training in close observation.