

要旨

はじめに

筆者はサッカーの監督として成功したいという思いがある。その中で筆者はある言葉に出会う。ジョゼ・モウリーニョの言った、『選手として成功しなかった私は、論理的にならざるをえない。』という言葉である。そこで、筆者もサッカーを論理的に考えることにした。

その第一歩として、モウリーニョが取り入れている「戦術的ピリオダイゼーション理論」についてまず調べることにした。

第1章 戦術的ピリオダイゼーション理論

戦術的ピリオダイゼーション理論とは、ポルトガルのポルト大学のビートル・フラデ教授が提唱した理論である。フラデ教授は、まず「サッカーとは何か」という問いからはじめた。そして、「サッカーとはカオスであり、かつフラクタルである」という定義付けにいたる。

その戦術的ピリオダイゼーション理論において、チームを強化するにあたり最も重要だとされるのが「プレーモデル」であるとフラデ教授は結論づけた。プレーモデルとは、チームを率いる監督が掲げるチームの理想像である。プレーモデルを掲げることからチームはスタートする。

戦術的ピリオダイゼーション理論を取り入れたトレーニングとは、「どの要素をどの期間にどれだけ強化するか」を考える要素還元論的なピリオダイゼーションに基づいたトレーニングではなく、「戦術的」な負荷を変更する統括的なトレーニングが重要となる。

第2章 システムの歴史

サッカーの歴史において戦術はシステムへと反映されてきた。1863年、FAルール改正によりシステムの概念が生まれる。1-1-8としてスタートしたシステムは、オフサイドというルールが生まれたことによりショートパスの重要性が増し1-2-7、2-3-5へと変わる。

その後、さらなるルール改正に対して、3-2-2-3というWMシステムが開発される。そのWMシステムに対抗しMMシステムも生まれた。一方南米では、4-

2-4という独自のシステムが誕生していた。

1960年代、サッカーは隆盛を迎え、ブラジルでは4-3-3、イタリアではカテナチオの1-4-3-2が生まれた。その後、中盤の重要性がますます叫ばれるようになり、4-4-2、3-5-2というシステムが生まれる。

1997年、イタリアで行われたある試合をきっかけに、3-4-1-2というシステムの4列表記が生まれる。その1年後、スペインから4-2-3-1というシステムが世界中に流行することとなる。

そして現代では、システムや戦術は多様化、複雑化する一方である。

第3章 システム別の特徴

システムや戦術が多様化、複雑化する現代で、代表的と言われる4つのシステムにはどのような特徴があるのか、特に、得点をとる経路に着目し、システムにおける選手の配置や経験から筆者なりの仮説をたて、UEFAチャンピオンズリーグノックアウトステージの試合から得点の経路を図示し、そこからシステム毎の特徴、相性を分析、考察し、結論づけた。

経路の図：例

