

《論文》

サッカーにおけるゲームモデル遂行の効果 ～『アミノバイタルr』カップ2020第9回関東大学サッカー トーナメント大会における流通経済大学の優勝事例から～

大平 正軌, 三木 ひろみ, 中野 雄二, 川本 大輔,
曹 貴裁, 川口 大輝, 竹田 英司, ファンティーニ 直木

Effect of game model performance in soccer games

—From the case of Ryutsu Keizai University soccer team
in the “Amino Vital r” Cup 2020 9th Kanto University Soccer Tournament—

Masaki OHIRA, Hiromi MIKI, Yuji NAKANO, Daisuke KAWAMOTO,
Kwi Jae CHO, Daiki KAWAGUCHI, Eiji TAKEDA, Naoki FANTINI

キーワード：ゲーム分析, ゲームモデル, サッカー, 戦術

Key Words: game model, game analysis, tactics, soccer

和文抄録

本研究の目的は、流通経済大学のゲームモデルが、実際の試合で遂行されているかどうかを検証することである。本論文では、4つの局面のうち、「a. 攻撃」と「b. 攻撃から守備への切り替え」の局面を取り上げた。攻撃局面においてチームで共通するDeepエリアを活用して攻略するbreakthroughと、攻撃から守備への切り替え局面において、ボールを奪われて5秒以内にボールを奪取するGEGEN5を分析の対象とした。これらのプレーが、『アミノバイタルr』カップ2020第9回関東大学サッカートーナメント大会における流通経済大学の試合の中で遂行されていたかを、「Bepro11」を用いて分析した。その結果、Deepエリアを活用して攻略するbreakthroughと攻撃から守備への切り替え局面において、ボールを奪われて5秒以内にボールを奪取するGEGEN5は、他大学よりも多かったことが分かった。ゲームモデルに基づくプレーが試合の中で遂行され成功していたことが、『アミノバイタルr』カップ2020第9回関東大学サッカートーナメント大会優勝に影響していたと推測された。

英文抄録

The purpose of this study is to verify whether the game model of Ryutsu Keizai University is carried out in actual games. In this paper, of the four phases, the phases of “a. Attack” and “b. Switching from offensive to defensive” are taken up. The analysis targets “breakthrough”, in which the team utilizes the “Deep area” to score in the offensive phase, and “GEGEN5”, in which the ball is stolen and regained within 5 seconds in the offensive to defensive phase. Using “Bepro 11”, we analyzed whether these plays were performed during the matches of Ryutsu Keizai University in the “Amino Vital r” Cup 2020 9th Kanto University Soccer Tournament. As a result, it was found that Ryutsu Keizai University played more “breakthroughs” to score using the “Deep area” and more “GEGEN5” to regain the ball within 5 seconds in the switching phase from offensive to defensive than opponent teams. It is speculated that the success of the game model-based play in the match influenced the victory of the “Amino Vital r” Cup 2020 9th Kanto University Soccer Tournament.

1. はじめに

2019年11月17日、千葉県フクダ電子アリーナで、流通経済大学サッカー部の関東大学リーグ2部降格が決まった。2017年に大学選手権を制して大学日本一に輝いたチームが下位カテゴリーに転落することになった。サッカー指導教本2016¹⁾では、「コーチの役割のサイクルとしてサッカーのゲームでのプレーを分析し、できたこと、できなかったことを確認します。できたことを伸ばし、できなかったことを改善していくために、どのようなトレーニングをしていくか、計画を立て、トレーニングを行いその中でコーチングをします。そこで改善をはかり、それをまた次のゲームでトライし、それをまた分析します。これをサイクルとして繰り返していくのがコーチの役割です。」と述べられている。

そこで、2019年関東大学リーグ戦でのゲームを、ザ・サッカーアナリティクス²⁾を用いて分析した。その結果、流通経済大学サッカーに

は、ゲームモデルが存在しないという事がわかった。

「ゲームモデル」とは何か。ヨーロッパでUEFA PRO COACHING DIPLOMA (UEFA プロコーチングライセンス) を取得した濱吉正則氏³⁾は、次のように説明している。『『プレーモデル』と『ゲームモデル』という表現は、様々な言語で訳されています。例えば、スロベニア語では『MODELIGRE』となり、これを日本語で訳すと『プレーモデル』となります。他の言語では『ゲーム・モデル』と訳されているようですが、『プレーモデル』と『ゲームモデル』は、同義だと認識していて、『プレーモデル』 = 『コンセプト』と言っても差し支えない』。

ポルトガルのポルト大学スポーツ学部大学院で学んだ林舞輝氏⁴⁾は、「プレーモデル」という言葉は本来ならば「ゲームモデル」と訳すべきものだと考えている。「もともと語源はポルトガル語で Modelo de Jogo という言葉であり、厄介なのはこの Jogo という単語なのだ。

Jogoはポルトガル語で『Game』と『Playing』という両方の意味を持つ。よりふさわしいのはどちらかと言われれば、迷わずGameの方と答える。事実、多くの英語の書籍がこのModelo de JogoをGame Modelと訳しているし、ジョゼ・モウリーニョ主催の指導者養成コース『High Performance Football Coaching』でも、Game Modelと呼んでいた。なぜならば、これは文字通りゲームのモデル、試合の模型であるからだ」と述べている。

戦術的ピリオダイゼーションの生みの親、ピートル・フラーデは、「ゲームモデルがサッカーのすべてだ。ゲームのアイデアに自分たちの状況を考慮したもの、それがゲームモデルである」と述べている。「JFAテクニカルレポート」⁵⁾では、「特定の大会等から、その大会のサッカーの特徴、トレンドとしてのサッカーの発展傾向、技術・戦術上の特徴、課題、今後に向けた目標提言、すなわちサッカーがどの方向に向かっていて、そしてそれを受けて、今後、何を目指していくべきかを示すものである」と書かれている。

このように、ゲームモデルが、その時代のサッカーや、チームの現状や課題の把握、その後の目標設定などと深くかかわる重要なものであることは広く知られている。近年、ヨーロッパを中心に各クラブのゲームモデルについて解説もされている。しかしながら、自分たちのゲームモデルとして把握した望ましいゲームモデルが、毎回のゲームの中で実際にその通りに遂行されているかを検証している事例はない。

主観だけで物事を判断せず、そこに客観性を持たせることができるのがデータ分析を行う最大の利点であると杉崎⁶⁾は述べている。李⁷⁾は、国際試合の1試合を対象としてゲーム分析

を行い、何がコンセプト通り出来、何をすることが出来なかったかを明らかにしてきているが、大会の結果とゲームモデル遂行との関連には触れていない。

そこで本研究では、「アミノバイタルr」カップ2020第9回関東大学サッカートーナメント大会で優勝した流通経済大学サッカー部のゲームを、ゲーム分析ソフトで分析し、その分析結果から、流通経済大学サッカー部のゲームモデルがゲームで遂行されていたかを検証するとともに、ゲームモデルが遂行できていたことが優勝という結果を導く要因だったのかを検証することを目的とした。

2. 大会概要

「アミノバイタルr」カップ2020第9回関東大学サッカートーナメント大会は、関東大学リーグに所属する24大学と、プレーオフを勝ち抜いた都県リーグ所属の8大学を加えた計32大学が、トーナメント方式で関東最強の大学を決める大会である。

ここ数年間、関東の大学が全国大会の上位を独占していることを考えると、この大会は、実質日本一を決める大会と言っても過言ではない。2020年は、待ちに待った東京オリンピック・パラリンピック大会の開催が予定されスポーツの年になるはずだったが、新型コロナウイルス感染症の拡大を受けてオリンピック・パラリンピック大会は延期となり、様々な活動に影響と制約が生じた。本大会もwithコロナに対応するべく、対策を講じ安心して試合ができる環境を整えて行われた。大会の期間、会場、決勝までの日程は以下の通りである。

表1 「アミノバイタル」カップ2020第9回関東大学サッカートーナメント大会の概要

期間	2020年9月26日~11月3日		
場所	流通経済大学サッカー場（茨城県） 流通経済大学フットボールフィールドA・B（茨城県） 流通経済大学フィールド（茨城県） A G Fフィールド（東京都）		
日程	1回戦	2020年9月26日（土）27日（日）	
		第1試合	11時30分キックオフ
		第2試合	14時キックオフ
		第3試合	16時30分キックオフ
	2回戦	2020年9月29日（火）	
		第1試合	11時30分キックオフ
		第2試合	14時キックオフ
		第3試合	16時30分キックオフ
	3回戦	2020年10月2日（金）	
		第1試合	14時キックオフ
		第2試合	16時30分キックオフ
	準決勝	2020年10月4日（日）	
		第1試合	第2試合
		14時キックオフ	
	決勝	2020年11月3日（火）	
		13時キックオフ	

本大会に参加した、関東大学リーグに所属する24大学とプレーオフを勝ち抜いた都県リーグの8大学を加えた32大学は、以下の通りである。

3. 流通経済大学のゲームモデル

流通経済大学サッカー部は、チームが同じ方向で進むために、攻守どちらとも特徴がちりばめられたハイブリッドサッカーを実行することを理想とし、始動期から熟成期に向けて、以下のように段階的に完成を目指すこととした。

表2 「アミノバイタル」カップ2020第9回関東大学サッカートーナメント大会出場大学

関東1部リーグ	関東2部リーグ	都県リーグ
明治大学	流通経済大学	作新学院大学
早稲田大学	拓殖大学	平成国際大学
桐蔭横浜大学	関東学院大学	上武大学
法政大学	産業能率大学	國學院大学
慶應義塾大学	立教大学	尚美学園大学
駒澤大学	東洋大学	明海大学
国士舘大学	東京国際大学	城西大学
順天堂大学	日本体育大学	東海大学
立正大学	日本大学	
筑波大学	明治学院大学	
専修大学	神奈川大学	
中央大学	青山学院大学	

始動期：守備（Press）は、攻撃70%のイメージと守備から攻撃の加速カウンター30%。

実行期：ボール保持（breakthrough突破）30%と守備（奪う）からカウンター70%

熟成期：相手・状況によって比率分配する

JFAサッカー指導教本2020⁸⁾では、「4つの局面」と「ボールの有無」で8つの状況に分け、サッカーの目的に沿ったプレーの言語化がされている。4つの局面とは、a.攻撃、b.攻撃から守備への切り替え、c.守備、d.守備から攻撃への切り替えである。

前述のハイブリッドサッカーを目的として、4つの局面に分けて、以下のように、流通経済大学のゲームモデルを示した。

表3 流通経済大学のゲームモデル

局面	各局面でのプレー
a.攻撃	Breakthrough：チームで共通するエリアを突破、クロスで攻略する
b.攻撃から守備への切り替え	GEGEN5：ボールを奪われたら5秒以内に取り返す
c.守備	FWからDFまでの距離を20メートル基準にコンパクトに保ち、1人で2人を見る、味方との距離を取る
d.守備から攻撃への切り替え	ボールを奪ったら早い動きだしから加速して予測して攻撃をする

4. 分析方法及び分析項目

分析対象とした試合は「アミノバイタル」カップ2020第9回関東大学サッカートーナメント大会での流通経済大学の5試合であった。本研究では、試合映像を一般財団法人関東大学サッカー連盟からインターネットでライブ配信（一部録画配信）したものを使用した。ライブ配信については、例年本大会のインターネット配信を行っている株式会社ジェイネットTVの協力のもと、ジェイネットTVによる配信のないカードについては、Youtubeの「関東大学サッカー連盟公式チャンネル」にて配信した試合映像を使用した。

その試合映像を、サッカー映像分析プラットフォーム「Bepro11」を用いて総合的に分析した。「Bepro11」は、Bepro Japan 合同会社が日本で提供している、人工知能（AI）を用いた映像撮影や試合分析を行うサービスである。サッカーの指導現場で、多くの人手がかかって

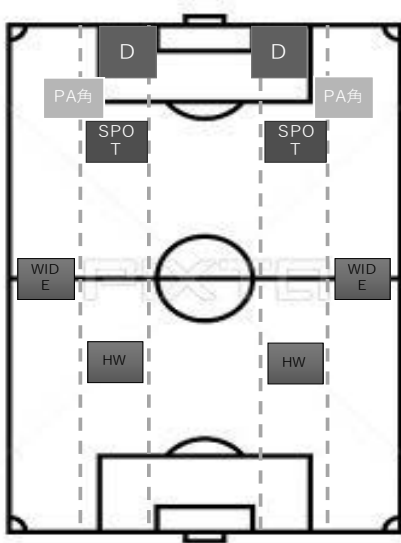
負担となっている一連の作業（動画作成～解析～編集～共有など）を大幅に効率化することができるため、国内外のサッカークラブで普及が進んでいる。

本研究では、「Bepro11」の試合イベント分析を用いて、試合中の「オン・ザ・ボールのプレー」を対象に、「いつ」「どこで」「誰が」「何を」「どのように」プレーしたかを整理する分析を行い、分析結果に基づいて、前述した流通経済大学のゲームモデルが、実際の試合で遂行されていたか検証した。

本論文では、表3に示した4つの局面のうち2つの局面、「a.攻撃」と「b.攻撃から守備への切り替え」の局面を取り上げた。すなわち、「いつ」「どこで」「誰が」「何を」「どのように」プレーしたかというオン・ザ・ボールのプレーの分析結果から、「a.攻撃局面で、チームで共通するエリアを突破、クロスで攻略するbreakthroughができていたか」、「b.攻撃から守備への切り替えの局面で、ボールを奪われたら5秒以内に取り返すこと（GEGEN5）ができていたか」を判断した。

「a.攻撃局面でのbreakthroughのプレー」は、「チームで共通するエリアを突破、クロスで攻略すること」と定義されている。図1に示したように、チームとして常に狙うポイントは数多くあるが、本研究では、「チームで共通するエリア」としてDeepに焦点を絞り、Deepを活用してシュートまで至ったプレー数を集計した。

「Bepro11」を用いてオン・ザ・ボールのプレーを分析する際に、そのプレーが、流通経済大学がDeepと定義するエリアで行われたかを判定できるようにするために、まず初めに、流通経済大学がDeepと判断するエリアの定義と「Bepro11」の定義の整合性を取った。その上



D: Deep/ PA: Penalty Area/ HW: Half Wide

図1 チームで常に狙うポイント

で、①全シュート数を集計し、②センターレーン、ボールサイドのハーフレーン、ボールサイドのサイドレーンからのパスを Deep エリアで受け取ってシュートに至った数と、ドリブルで Deep エリアに侵入してシュートに至った数を、「チームで共通する Deep エリアを攻略する breakthrough のプレー」数として集計し、全シュート数に占める割合を算出した。

「b.攻撃から守備への切り替えの局面での GEGEN5 (ボールを奪われたら 5 秒以内に取り返すこと)」については、「ボールロストから 5 秒以内のボールへのアプローチ」の有無、「ボールの奪取」の数を集計した。流通経済大学における GEGEN5 の定義に示されている「ボールロスト」を、「Bepro11」によるオン・ザ・ボール・プレーの分析では「自チームのパス失敗」と定義して、①自チームのパス失敗回数(ボールロストの回数)を集計し、②5 秒以内にボールへ関与した回数、③5 秒以内にボール奪取に成功した回数を集計して、ボールロストした全場面のうち、5 秒以内にボールへのアプローチができた割合と、5 秒以内にボール奪取できた割合を算出した。

5. 分析結果および考察

1) 攻撃局面での Deep エリアの「breakthrough」

表 4 は、各試合における流通経済大学と対戦相手のシュート数、Deep を活用してのシュート数、及び全シュートに占める Deep を活用したシュートの割合 (%) を示している。

表 4 の全試合平均から分かるように、流通経済大学が記録したシュートの 34% は、Deep を活用したものであり、これは表 5 に示した対戦相手の平均を 6 ポイント上回る数字となっていた。流通

表 4 流通経済大学のシュート数・Deep を活用してのシュート数と割合

対戦相手	シュート数	Deep を活用してのシュート数	(率：右軸)
産業能率大学	23	7	30%
駒澤大学	17	4	24%
桐蔭横浜大学	13	6	46%
日本大学	15	6	40%
早稲田大学 (*延長含む)	21	7	33%
全試合平均	18	6	34%

表 5 対戦相手のシュート数・Deep を活用してのシュート数と割合

大学名	シュート数	Deep を活用してのシュート数	(率：右軸)
産業能率大学	4	3	75%
駒澤大学	8	1	13%
桐蔭横浜大学	10	1	10%
日本大学	7	3	43%
早稲田大学 (*延長含む)	10	3	30%
全対戦相手の平均	8	2	28%

経済大学は、いずれの試合においても相手を上回るシュート数を記録しているが、それらのシュートの 3 割以上が Deep エリアを活用したシュートであり、その割合が他大学の平均を上回っていたことから、シュートに至るプロセスの中で、チーム戦術として意図して狙った Deep の活用という戦術が遂行されていたと言える。

表 6 と表 7 は、流通経済大学と対戦相手が記録したゴール数と Deep を活用してのゴール数を示している。全試合平均を見て分かるように、実際に流通経済大学が記録したゴールの 1

表 6 流通経済大学のゴール数・Deep を活用してのゴール数と割合

対戦相手	ゴール数	Deep を活用してのゴール数	(率：右軸)
産業能率大学	2	0	0%
駒澤大学	3	2	67%
桐蔭横浜大学	2	0	0%
日本大学	4	2	50%
早稲田大学 (*延長含む)	3	1	33%
全試合平均	3	1	36%

表7 対戦相手のゴール数・Deepを活用してのゴール数と割合

大学名	ゴール数	Deepを活用してのゴール数	(率：右軸)
産業能率大学	1	1	100%
駒澤大学	1	0	0%
桐蔭横浜大学	1	1	100%
日本大学	1	0	0%
早稲田大学 (*延長含む)	2	1	50%
全対戦相手の平均	1	0.6	50%

/3以上、1試合で平均1点（全14ゴール中5ゴール）が、Deepを活用したものだ確認できた。

2) 攻撃から守備への切り替えの局面での「GEGEN5」

表8は、流通経済大学が、ボールを奪われた場面（表中「GEGEN機会」）で、5秒以内にボールへ関与した回数と割合、③ボールを奪われた場面で5秒以内にボールを奪い返すことに成功した回数と割合を示している。

表9は、対戦相手のGEGEN5の結果を示している。流通経済大学は、全試合において対戦

相手に比べてGEGEN5のスコアが高い結果となっている。1回戦の産業能率大学戦は、流通経済大学のボール奪取率20%に対して、産業能率大学は10%、2回戦の駒澤大学戦は、流通経済大学25%に対して駒澤大学15%で、いずれの試合もボールロストの回数については対戦相手とほとんど差がなかったが、5秒以内のボール奪取率は流通経済大学が対戦相手よりも10ポイント上回っていた。3回戦の桐蔭横浜大学戦は、流通経済大学22%に対して桐蔭横浜大学17%で、流通経済大学が+5ポイントであった。準決勝は、ボールロストの回数については、流通経済大学104回、日本大学94回と、対戦相手よりも多くボールロストしていたが、5秒以内のボール奪取率は流通経済大学26%、日本大学13%であり、対戦相手の倍の割合でボールを奪取できていたため、実際にボールを奪われた数は対戦相手よりも少なかった。決勝は、流通経済大学21%、早稲田大学20%で流通経済大学1ポイント上回っていた。

表8 流通経済大学のGEGEN5（ボールロストから5秒以内のボールへのアプローチと奪取）

対戦相手	①GEGEN5機会	②5秒以内に相手ボールに関与	②率	③5秒以内に奪い返すことに成功	③率
産業能率大学	126	71	56%	25	20%
駒澤大学	142	83	58%	35	25%
桐蔭横浜大学	124	59	48%	27	22%
日本大学	104	44	42%	27	26%
早稲田大学 (*延長含む)	177	83	47%	38	21%
全試合平均	135	68	51%	30	23%

表9 対戦相手のGEGEN5（ボールロストから5秒以内のボールへのアプローチと奪取）

大学名	①GEGEN5機会	②5秒以内に相手ボールに関与	②率	③5秒以内に奪い返すことに成功	③率
産業能率大学	127	54	43%	13	10%
駒澤大学	143	78	55%	21	15%
桐蔭横浜大学	138	51	37%	23	17%
日本大学	94	31	33%	12	13%
早稲田大学 (*延長含む)	161	75	47%	33	20%
全試合平均	133	57.8	44%	20	15%

特に2回戦の駒澤大学戦と準決勝の日本大学戦については、パス失敗によるボールロストからのGEGEN5のスコアは対戦相手の2倍を記録しており、取られてもすぐに奪い返す姿勢が数値として顕著に出ていた。攻撃から守備に素早く切り替え、そしてその後の素早い守備から攻撃を行うことにより、ゲームの主導権を握っていたと言えた。決勝戦の早稲田大学戦は、唯一GEGEN5のスコアが拮抗した試合となっていて、素早いプレッシングを重要視する両チームのインテンシティーの非常に高い試合だった。

以上が、「Beproll」を用いた、攻撃局面でのDeepエリアの「breakthrough」の遂行（シュート率）と成功（ゴール率）及び、攻撃から守備への切り替えの局面での「GEGEN5」の遂行（アプローチ率）と成功（ボール奪取率）の分析結果である。これらの分析結果から、4つの局面のうち、「a.攻撃」と「b.攻撃から守備への切り替え」の局面について、流通経済大学がゲームモデルとして示していた、攻撃局面においてチームで共通するDeepエリアを活用して攻略するbreakthroughと、攻撃から守備への切り替え局面においてボールを奪われて5秒以内にボールを奪取するGEGEN5は、試合の中で遂行されていたことが確認できた。

6. 試合結果と試合内容

以下に、1回戦から決勝までの出場選手と試合結果、試合内容の概略を示す。

1) 1回戦 vs 産業能率大学 2-1 (前半0-1)

GK：鹿野

DF：佐々木、アピア、伊藤、宮本

MF：安居、仙波、加藤

FW：満田、熊澤、佐藤

SUB：北川、野々村、永井、富永、永井、関野、加瀬、丸山、齊藤、宮田

RKUフットボールフィールドAにて17時16分キックオフ。雨。人工芝。コロナ感染予防の為無観客試合。

初戦という事と雨という天候から非常に硬い試合の入りになり、産業能率大学に前半31分に先制を許し前半を0-1で折り返す。ハーフタイムには、慌てないでもう一度自分たちの練習をしてきた事を確認した。後半62分CKをMF安居（浦和学院・浦和レッズ内定）がヘディングでコースをずらして、DF佐々木（埼玉平成・川崎フロンターレ内定）がヘディングで決めて同点に追いつく。このセットプレーの形も練習で取り組んできたパターンだった。後半は攻め続けた結果、後半74分DF伊藤（浦和レッズユース・浦和レッズ内定）のオーバーラップからFW熊澤（流経大柏）が逆転ゴールを決めて2-1とした。

2) 2回戦 vs 駒澤大学 3-1 (前半2-0)

GK：鹿野

DF：佐々木、アピア、伊藤、宮本

MF：安居、仙波、加藤

FW：満田、熊澤、佐藤

SUB：北川、野々村、富永、永井、関野、加瀬、丸山、齊藤、宮田

RKUフットボールフィールドBにて14時45分キックオフ。曇り。人工芝。コロナ感染予防の為無観客試合。

関東大学リーグ1部の駒澤大学との対戦だったが、序盤から圧倒する展開となる。特に流通

経済大学の左サイドでFW佐藤（水戸啓明・サガン鳥栖内定）とDF佐々木のコンビで何度も決定機を作る。前半14分FW熊澤がセカンドボールを回収してDF宮本（流经大柏・浦和レッズ内定）へパスして冷静にシュートし先制点をあげる。その後も優位に試合を進めながら前半43分FW満田（サンフレッチェ広島ユース・サンフレッチェ広島内定）の個人技から追加点を決め2-0で前半折り返す。この前半終了間際の時間帯に関しても、練習時より「クリティカルフェーズ」と名称して一番神経を使う重要なポイントとして、メンバー全員で統一していた事だった。後半の立ち上がりの52分FW佐藤が個人技で追加点を決め、3-0と突き放した。3-0とサッカーという競技では安全な得点差となり、メンバーチェンジをしながら試合を進めたが、後半85分に失点し3-1とされるがこのまま試合終了となった。

3) 3回戦 vs 桐蔭横浜大学 2-1 (前半1-1)

GK：鹿野

DF：佐々木、アピア、伊藤、宮本

MF：安居、仙波、加藤

FW：満田、熊澤、佐藤

SUB：北川、野々村、富永、永井、中村、丸山、古谷、伊藤、齊藤

RKUフットボールフィールドBにて14時キックオフ。晴れ。人工芝。コロナ感染予防の為無観客試合。

流通経済大学は1-4-3-3のシステム。一方桐蔭横浜大学は1-4-3-3の3ボランチの1トップの配置となった。両チームとも中盤でのパス交換から相手の出方を見ながら攻撃を仕掛けるスタイルで、序盤から一進一退の攻防が繰り返され

た。前半6分MF加藤（流经大柏・ベガルタ仙台内定）が先制するが、すぐに前半9分追いつかれて1-1で前半を終える。後半1トップのFW熊澤に交代してFW齊藤（清水エスパルスユース）が入り、後半50分、交代した齊藤のシュートのこぼれ球をMF加藤が決めて勝ち越し、2-1とする。桐蔭横浜大学も交代選手を使いながら攻撃を強めてくるが、DF伊藤を中心に隙を与えないで逃げ切りに成功する。

難しい試合に勝ち、準決勝に駒を進めた。

4) 準決勝 vs 日本大学 4-1 (前半1-1)

GK：鹿野

DF：佐々木、野々村、伊藤、宮本

MF：安居、丸山、永井

FW：加瀬、齊藤、中村

SUB：北川、アピア、富永、菊地、加藤、満田、古谷、伊藤、宮田

RKUフットボールフィールドAにて14時キックオフ。曇り。人工芝。コロナ感染予防の為無観客試合。

両チームとも1-4-3-3と同じシステム。流通経済大学は両サイドに起点を作り、サイド攻撃を中心に相手攻略を狙う。日本大学は、GKから、狙いを持ったビルドアップからショートパスを多用して攻撃を仕掛ける狙いであった。トーナメントの連戦中で、流通経済大学は3回戦からメンバーを6名変えて臨んだ影響が出たのか、前半6分日本大学が先制する。徐々に落ち着きとコンビネーションを取り戻し、前半20分CKキッカーMF丸山（清水エスパルスユース）のアシストで、MF安居がヘディング同点ゴールで1-1の振り出しにする。前半に追いついたことでチームに安定感が出てきて前半終了する。1回戦に逆転勝ちした自信か、この試合

で慌てる事なく対応できてチームの成長が見られる。ハーフタイムにFW中村（流経大柏・つくばFC内定）とMF加藤が交代で修正を図る。後半63分、右サイドバックの宮本が今大会2得点目を決めて、2-1で逆転に成功する。相手が落ち込むところ後半66分途中交代のFW満田がゴールして、3-1として試合を決めた。後半76分FW満田が、この日2点目のゴールで4-1、決勝進出を決めた。先発メンバーを入れ替えての完勝で、勢いを持って決勝に臨めることになった。

5) 決勝 vs 早稲田大学 3-2 (前半0-0, 後半1-1, 延長前半2-0, 延長後半0-1)

GK：北川

DF：佐々木, 伊藤, アピア, 佐藤

MF：安居, 仙波, 加藤

FW：満田, 熊澤, 永井

SUB：福岡, 野々村, 宮本, 菊地, 関野, 齊藤,
加瀬, 伊藤, 吉村

AGFフィールドにて13時キックオフ。晴れ。天然芝。観客592人。相手は1部優勝争いを繰り広げていた早稲田大学。2019年1部降格争いをしていた因縁の相手である。偶然なことに、2020年からヘッドコーチに就任した曹貴裁氏（現 京都サンガFC監督）の母校でもあった。

前半試合早々は、早稲田大学に追い込まれる時間が続いた。前半30分にMF永井（中央学院・いわきFC内定）とDF佐々木が決定機を演出するも早稲田大学GKのセーブに防がれ得点ならず、両者共に譲らない展開からスコアレスで前半終了した。後半は、流通経済大学が攻め続け、後半67分にDF佐々木が左サイドからあげたクロスにFW満田がダイレクトで合わせた惜しくも得点にならなかった。後半87分早

稲田大学のシュートが途中交代のDF宮本の手当たりPKを与え、先制される。その後怒涛の攻めを見せ、後半90分+4分にゴール前の混戦から相手のハンドを誘い、DF伊藤が冷静に決め延長戦に突入した。延長95分、MF加藤がボレーシュートを決め、この日初めて逆転した。続けて延長104分に、後半途中交代したFW伊藤（盛岡商業・つくばFC内定）がGKとの1対1を冷静に流し込み、3-1とリードを広げた。

中野監督は、「試合は0-1で負けていたけれど、最後の最後でPKを得られたという、偶発的かもしれないけれど、そういうシーンを作るだけの魂をみんなが持ってくれていたのかなと思っています」と述べている。

7. まとめ

2019年関東大学サッカー2部リーグに降格が決まった後、指導者の役割である分析を行い、現代サッカーに必要な不可欠なゲームモデルが流通経済大学には存在しないことに気がついた。そして、2020年からコーチに就任した曹貴裁氏（現京都サンガFC監督）の助言を基に「大学サッカーのトレンドを作る」ことを目標に、流通経済大学のゲームモデルを作成した。

流通経済大学のゲームモデルが実際の試合で遂行されているかどうかを検証するための試みの第一弾として、本論文では、4つの局面のうち、「a.攻撃」と「b.攻撃から守備への切り替え」の局面を取り上げた。また、これらの局面のプレーとして、攻撃局面において、チームで共通するDeepエリアを活用して攻略するbreakthroughと、攻撃から守備への切り替え局面において、ボールを奪われて5秒以内にボールを奪取するGEGEN5を取り上げ、「Bepro11」を用いて、

これらのプレーが試合の中で遂行されていたかを検証した。分析結果から、Deepエリアを活用して攻略するbreakthroughと、攻撃から守備への切り替え局面において、ボールを奪われて5秒以内にボールを奪取するGEGEN5は、試合の中で遂行され成功していたことが確認できた。

「Bepro11」を用いて全てのゲームモデルを検証できたわけではないが、「breakthrough」と「GEGEN5」については、『アミノバイタルr』カップ2020第9回関東大学サッカートーナメント大会の試合で遂行し成功していたことが確認できたことから、ゲームモデルの遂行が本大会の優勝という結果とつながったと言っても過言ではないと考える。流通経済大学は、前年に2部降格という失敗から学び、ゲームモデルの作成に着手したが、成功を取めたチームに対し、研究と対策で切磋琢磨を繰り返し、大学サッカー界全体が進化していくことが望ましい。本研究では、一般的なハンディカメラで撮影した映像を活用したが、より高精度のAIカメラを導入することで、フィールド上の全ての選手の位置座標（XY軸）を取得し、距離を計測することができる。今回の検証においては、守備の局面で「FWからDFまでの距離を

20メートル基準内にコンパクトに保ち、1人で2人を見る味方との距離を取る、20mフィールド」といったプレーの検証には至らなかったが、今後、技術の導入とそれらを活かせる人材の育成によって、「戦術」と「結果」の因果関係を解明していくことが期待される。

参考文献

- 1) 公益財団法人日本サッカー協会 (2016) JFA公認C級コーチサッカー指導教本2016.
- 2) 白井裕之 (2016) ザ・サッカーアナリティクス-欧州の育成大国に学ぶ「勝つため」のゲーム分析メソッド. 株式会社イースリー
- 3) 濱吉正則 (2020) プレーモデルの教科書. 株式会社カンゼン
- 4) 林舞輝 (online) 月刊footballista. https://www.footballista.jp/seriesgroup/maiki_library
- 5) JFA (online) JFAテクニカルレポートFIFA U-20 World Cup Colombia 2011. http://harp.lib.hiroshima-u.ac.jp/onomichi-u/file/13714/20190827101130/%E8%AB%96%E9%9B%86vol19_no1_04p59-70%E8%97%A4%E5%B2%A9%E8%AB%96%E6%96%87X.pdf
- 6) 杉崎健 (2021) サッカーアナリストのすゝめ. 株式会社ソル・メディア
- 7) 川田尚弘 (2015) 日本の大学サッカー選抜チームにおけるゲームコンセプトに関する検討～日・韓大学サッカー選抜戦のゲーム分析を通して～. 専修大学スポーツ研究所紀要, 第38号, 21-30.
- 8) 公益財団法人日本サッカー協会 (2020) JFA公認C級コーチサッカー指導教本2020.