

日本では従来、サッカーの大会は、トーナメント形式（ノックアウト方式）が主体で行われています。しかし、強化・育成の観点からは、リーグ戦形式がより望ましいと考えられ、推奨のさまざまな取り組みをしてきています。

リーグ戦を推奨することには、育成の観点から以下の理由があります。

適切な試合数の確保

パフォーマンスを向上させようと思ったら、トレーニングの回数に対し、ある程度の試合数が必要です。日ごろのトレーニングの成果は実戦で発揮することで身についていくわけであり、ある程度の試合数が確保されなくてはなりません。リーグ戦では、その点で、結果にかかわらず、一定数の試合は確保されることになります。

トーナメントでは負けてしまえばそこで終わりです。つまり、1回戦で負けてしまえば、1試合のみでその大会が終了してしまいます。いつもトーナメント1回戦負けをしてしまうようなチームは、年間を通していても、極度に試合機会が少ないといったケースが出てきます。3年間のうちに公式戦がわずか数試合ということもあり得ます。

その反対で、大会の規模にもよりますが、勝ち進むチームの場合は数多くの試合をこなすことになります。

つまり、多いところと少ないところの偏りが大きくなるわけです。多いところは過密、少ないところは過疎という状況が生じます。その両方が問題です。

M-T-Mの確保

パフォーマンスは、試合とトレーニングのリンクで改善されていきます。M-T-Mという言葉は指導者養成でもしばしば出てきますが、試合で出た課題をトレーニングし、次の試合で試し、成果を確認する。またその試合から課題を見出し、それを克服すべくトレーニングをして、次の試合に臨む、というサイクルです。日ごろのトレーニングと試合が密接にリンクすることで、課題の発見とその克服のサイクルになりやすいのです。また、それだけ日ごろのトレーニングの質、すなわちコーチの力量が問われるといっています。采配やゲーム戦術ではなく、トレーニングでチームのパフォーマンスを高めていくことが重要になります。

負けてしまえばそこで終わり、ということ、どうしても負けたくない、負けないという面が強調されがちであり、戦い方が変わってしまうケースが多々見られます。負けないために過度のリスクマネジメントに固執し、トライを避けてプレーしている、向上が見られません。トレーニングでいくらさまざまなテーマに取り組み、できるようになっている、試合では全く違うプレーになってしまうようなチームも少なくありません。

また、トーナメントは日程的に試合が短期で集中する場合がありますが、負けたら終わりということで、中心選手はケガや不調があっても選手が無理をしてしまいがちです。

一方、リーグ戦であれば、一戦一戦が重要であることにはもちろん変わりはありませんが、負けたら終わりというプレッシャーはなくなります。最後までを総合的に考えることができ、引き分けも含めて闘っていくことになります。さまざまなトライがより積極的にしやすい状況であり、また、試合は続いていくことから、単発の無理は無用になります。

トーナメントでは、どんどん次の試合に向かっていかなくてはならず、一つ一つの試合を十分に振り返る余裕がない場合があります。また、負けてしまえばそこで終わり、その反省を生かして次に向けていこうにも、次の試合はかなり先ということになります。一つ一つの試合をやりっ放しになりがちです。

実力に応じたグルーピング

リーグ戦が総合的に整備されれば、実力に応じた部構成（グルーピング）が可能になり、どのレベルも適切な拮抗した相手との試合の中で、実力向上が期待できるようになります。そうすれば、能力に応じて楽しむことができ、より良く学ぶことができる環境を創出することができます。

トーナメントは、シードという仕組みを持ち、1回戦から順に勝ち進んで行き、強豪は少し後から登場ということになりますが、それでも大差がつく場合も多く見られます。また、ケースによっては、リーグ戦を導入していても、そのグルーピングの仕方により、10点、20点以上の大差がつく試合が多数行われているような場合があります。このように大差がつく試合は、どちらのチームにも重要な意義を残しにくいものです。いくらリーグ戦形式をとっていても、このような試合ばかりを重ねていては、それは両者にとってパフォーマンス向上にはつなげていきにくいものです。

強豪チームとどれだけ大差になっても対戦できることを喜ぶようなケースがありますが、それは育成の観点から最重要なことではありません。

そんな中で…

大人になれば、特にレベルの高いグループでは、相手を分析し相手に応じた戦い方の検討が重要となる場合もありますが、その場合でも前提として重要なのは、自チームの分析に基づく自チームへの働きかけです。それなくして相手チームの分析にとらわれ、追われるのは育成の観点から正しいこととは言えません。

特に年代の低いグループでは、相手を分析してゲーム戦術で勝とうとしたり、あまりに型にはまったチーム戦術で勝とうとするのは適切ではありません。

あくまでも自チーム、そして自チームを構成する一人ひとりの選手のプレーに目を向け、それを高めていくことでチームを高めていくことを考えるべきです。

リーグ戦文化の定着を

実力に応じたグループ分けで適切な刺激を与えることが、強化・普及、両方に有意義なものとなります。また、強豪ばかりでなく、多くのチームに、実力に応じた相手との相当数の試合環境を与えること、試合から学べる環境を与えることが重要です。

現場の皆さんの多大なる努力で、現在さまざまなリーグ戦導入の試みがなされ始めています。これからは、その質を高めていくことが重要です。まだまだ定着しているとは言えず、短期の単発のリーグ戦や、毎回組み替えが起こるようなケースも多いです。確かに中学校年代等では、その年によって大きくパフォーマンスレベルが異なるような場合もありますが、それはそれで仕組みを工夫し、基本的には、年間のサイクルの中にしっかりと組み込まれたリーグとして、上位から下位のレベルまで整備され、文化として定着されるようにしていきたいと考えています。