

7.2. JALKAPALLON VIEHÄTYS: PELIANALYYSI

Mikä saa miljoonat ihmiset pelaamaan jalkapalloa eri tasoilla pihapeleistä maailman huipulle? Mikä jalkapallossa viehättää pelaajia ja katsojia? Miten jalkapallokulttuurit ja jalkapallotaktiikat ovat kehittyneet ja miksi? Kun olen edellä tehnyt interventioita jalkapallon alakulttuuriin, yksilön kokemuksiin, organisatorisiin kysymyksiin ja katsoomoon, niin jalkapallon pelianalyysi on odottanut vuoroaan. Liikuntasosiologisessa tutkielmassa pitää olla analyysi harrastetusta lajista. Kehittelen pelianalyysini käyttäen Norbert Eliaksen teorioita vapaa-ajasta, jännityksen metsästyksestä ja pelien figuratiivisesta luonteesta.

Norbert Elias - näkökulmia jalkapallopeliin

Esa Sironen on kirjoituksissaan esitellyt Suomessa englantilaisen jalkapallon sosiaalhistoriaa keskiajalta lähtien Eliaksen näkemyksiä tukevalla tavalla (Sironen 1984, 182-185; 1990). Dunningin ja Eliaksen (1986) ja Dunning, Murphy, Williamsin kirjan *The Roots of Football Hooliganism* (1988) lisäksi englantilainen sosiologi Stephen Wagg on tutkinut jalkapallon sosiaalhistoriaa kirjassaan *The Football World* (1984). Esittelen vain lyhyesti tätä jalkapallon pitkää sosiaalhistoriaa, nostan esiin tarkasteluni kannalta välttämättömät huomiot Eliaksen muusta tuotannosta ja keskityn sen jälkeen modernin jalkapallon ilmiöiden selvittelyyn.

Jännityksen metsästys ja vapaa-aika

Nykyaikaisen urheilun lähtökohta on englantilaisessa ketunmetsästyksessä (Elias 1986,

19-62). Entinen raaka ketuntappotavoite korvautui ketunmetsästyksen jännityksellä, jota pitkitetty jahti edusti. Elias pitää urheilun (sport), pelien ja yleensäkin "mimeettisten" eli draamallisten harrastusten perustekijöinä jännitystä ja rasituksia (tensions). Jännityksen metsästystä Elias pitää ihmiselle elimellisen tärkeänä asiana, tietty määrä rasituksia kuuluu ihmisen tarpeisiin. Jännitys ei kuitenkaan nykyihmisellä saa tai voi mennä liian pitkälle, koska sivilisoitumisen prosessi on edennyt affektien hillinnässään varsin pitkälle - onkin kysymys tasapainoilusta kontrolloidun ja kontrolloimattoman kesken. (Elias 1978; 1982; 1986)

Elias ja Dunning jakavat vapaa-aikafäärin (spare-time spectrum) kolmeen osaan:

1. vapaa-ajan rutiineihin (kodin-, lastenhoito),
2. vapaa-ajan (välittäjä)aktiviteetteihin (tavanomaiset harrasteet; vapaaehtois-työ, tekniset harrasteet) ja
3. vapaaseen aikaan (leisure activities), juhliin ja juhlankaltaisiin sosiaalisiin tapahtumiin:
mimeettisiin tai peliaktiviteetteihin, joita ovat: a) organisoitu peli, leikki tai näytelmä, joissa ruumiillisuus on mukana,
b) mimeettisen tapahtuman katsominen ja
c) ei-organisoitu mimeettinen toiminta (esimerkiksi tanssi) ja erikoistumattomat aktiviteetit, kuten auringonotto, matkustus.

Jalkapallo löytyy kirjoittajien mielestä kolmannesta luokasta eli vapaan ajan (leisure) kategoriasta, vaikka Dunning sanookin nykyajan huippujalkapallon lähentelevän enemmän työtä kuin vapaata aikaa. (Elias ja Dunning 1986, 96-98; Dunning 1986, 208-209)

Jalkapallon kaksi historiaa

Jännitysteorian mukaan ihmiset hakevat mielellään jännitystä elämäänsä. He jättävät sen kuitenkin yleensä määrittelemättömäksi, koska määritelmä rajaisi organisoimattomaksi tarkoitettun elämän alueen. Jalkapallon viehätystä etsittäessä on muistettava pelin kaksi historiaa: keskiaikainen villi kansanpeli, jossa pelasi kyläkunta kyläkuntaa vastaan tai naimisissa olevat naimattomia, suutarit räätäleitä vastaan ja sen sivilisoitu muoto, joka on tullut tunnetuksi Association footballina eli soccerina 1800-luvun puolivälin jälkeen. Kansanpeliä yritettiin sivilisoida monen vuosisadan ajan. Se sai lähes nykyiset sääntönsä käytyään yläluokan poikien yksityiskoulujen liikuntakäytön välineenä 1800-luvulla. Pelin muututtua herrasmiesmäiseksi ja reiluksi (fair) se oli kelpollinen uudelleen myös kansan ja työväenluokan peliksi. (Sironen 1990)

Legitimoitu urheilumuodoksi muuttunut peli ei ole vielä kokonaan sivilisoitunut. Vastakkaiset ilmiöt elävät - desivilisoituminen - vielä nykyjalkapallossakin lähinnä jalkapallohuligaanien joukoissa (Dunning, Murphy, Williams 1988, 217-245). Sivilisoituminen tarkoittaa affektiväkivallan vähentymistä ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa. Jalkapallo urheilumuotona on kohtuullisen hyvin sivilisoitunut - väkivalta itse pelissä on lähes aina instrumentaalista. Väkivalta on anonyymia ja sitä käytetään pelitilanteen niin vaatiessa. Katsomoissa eivät käyttäytymissäännöt ole olleet niin tarkkoja kuin kentällä. Varsinkin englantilaisissa seisomokatsomoissa on affekteja voitu melko vapaasti osoittaa aina Heyselin kuuluisaan katsomomellakkaan asti.

Jalkapallon figuratiivinen luonne

Jalkapalloa ei pelaa kaksi erillistä joukkuetta, ei monia erillisiä pienryhmiä eikä monia erillisiä yksilöitä. Jalkapallossa ja muissakin peleissä vastustavat joukkueet ja pelaajat muodostavat yhden kokonaisuuden, joka on toisistaan riippuvainen ja erottamaton kokonaisuus: figuraatio. Joukkueita ei voi teorian mukaan irrottaa kahdeksi toisistaan erilliseksi kokonaisuudeksi ja kentällä joukkueet ovat kontrolloidun jännityksen tilassa (groups-in-controlled-tension). Tässä jatkuvan, mutta kontrolloidun tasapainotilan vaihtelussa piilee pelin jännitys: peli ei saa olla tasapainossa kovin kauaa tai se muuttuu ikävyyttäväksi, mutta jatkuva konflikti ja epäjärjestys eivät myöskään ole pelille eduksi. Peli on kuin ihmisen lihas, jonka toiminnalle on välttämätöntä vastavai-kuttajalihas. (Elias ja Dunning 1986, 191-204)

Figuraatio muuttuu sääntöjen ja pelitapojen muuttuessa. Elias ja Dunning mainitsevat esimerkkeinä kuinka englantilainen jalkapallo muuttui figuraatioltaan, kun a) 1800-luvun lopulla työväenluokkaisten joukkueiden kollektiivinen pelityyli syrjäytti yläluokkaisen triplaamiseen ja henkilökohtaisiin taitoihin perustuneen pelin tai b) kun vuonna 1925 paitsiosääntöä muutettiin niin ettei syötönvastaanottajan ja vastustajan päätyrajan välissä tarvinnut olla kuin kaksi pelaajaa entisen kolmen asemesta. Jalkapallon viehätys piileekin onnistuneessa joustavassa figuraatiossa, joka on luonut perustan pelin jännitykselle vuosikymmenien ajan. Vaikka jalkapallon säännöt ovat olleet erittäin pysyvät, niin jalkapallon pelitapojen, pelaajatyyppeiden ja joukkuetaktiikkojen suuri variaatio auttaa peliä kehittymään figuratiivisesti.

Jalkapalloa figuratiivisesti analysoitaessa täytyy huomioida pelissä ilmenevät vastakkai-

suudet, jotka muodostavat kehyksen analyysille:

1. toisiaan jatkuvasti vastustavien joukkueiden välinen
2. hyökkäyksen ja puolustuksen välinen
3. joukkueiden yhteistyön ja jännityksen välinen
4. pelaajien yhteistyön ja kilpailun välinen
5. pelaajien ulkoisen kontrollin (managerit...) ja pelaajien henkilökohtaisen kontrollin välinen (oma harjoittelu...)
6. joukkueiden toisiinsa mieltymyksen ja vihamielisen kilpailun välinen
7. yksilön aggressioiden näyttöhalun ja sen sääntöjen määräämän hillitsemisen välinen
8. sääntöjen joustavuuden ja tiukkuuden välinen
9. pelaajien ja katsojien intressien välinen
10. pelin vakavuuden ja leikkisyyden välinen

vastakkaisuus tai kaksinaisuus (emt., 202-203). Kaikki vastakkaisuudet eivät kuitenkaan ole niin tärkeitä kuin toiset, mutta kaikki ne ovat olemassa.

Nykyjalkapallon figuratiivinen analyysi

Jalkapallo - kuten kaikki pelit - elää kaksinaissidoksen keskellä: seurat, valmentajat ja pelaajat pyrkivät kaikin keinoin kontrolloituun peliin (pelin hallinnan avulla voittomaalien tekoon), kun katsojat, lehtimiehet ja sponsorit halusivat pelistä myös jännitystä (vaihtelevien tilanteiden kautta voittoon). Kummatkin poolit pyrkivät menestykseen, mutta menestyväkin joukkue voi pelata tylsästi. Tämä on pelin kannalta tärkein kaksinaisuus, jos oletetaan ettei peli tuhoudu esimerkiksi pelaajien tai katsojien

väkivaltaisuuden vuoksi.

Jalkapallokriitikot ovat esittäneet usein pelin sääntöjen muuttamista jännityksen lisäämiseksi. Rangaistuspotkukilpailut niin maailmanmestaruuskilpailuissa kuin SM-liigassakin ovat tällainen yritys. Monissa peleissä on sääntöjä muutettu jännityksen lisäämiseksi. Lentopallossa saa viidennessä erässä pisteen joka syötöstä. Koripallossa on kolmen pisteen heitto, pesäpallossa on jokeripelaaja ja jääkiekossa äkkikuolema-ratkaisut tasapelin sattuessa.

Pyrkimyksenä on ollut estää pelien tylsistyminen esimerkiksi estämällä tasapelit, joista kumpikin osapuoli hyötyy. Figuratiiviselta kannalta katsottuna tasapelit sinänsä eivät ole ongelmana - hyvä ja jännittävä peli on yleensä tasainen. Peliin vaikuttavat kuitenkin muutkin asiat kuin säännöt. Tarkastellaanpa jalkapallon kehitystä figuratiivisesti. Tarkastelun kohteeksi nousevat pelitavat (-kulttuurit) ja pelitaktikat, jotka ilmenevät pelaajataktiikkoina ja -tekniikkoina sekä joukkuetaktiikkoina. Pelitaktikka pitää sisällään etenkin joukkueiden välisen vastakkaisuuden sekä hyökkäyksen ja puolustuksen välisen vastakkaisuuden. Mutta myös muita pelin kaksinaisuuteen liittyviä tekijöitä, joita on edellä mainittu.

Maailmanlaajuisesti on jalkapallossa tapahtunut kahdenlaista kehitystä eli nopeampaa pelitaktiikkojen muuttumista ja hitaampaa pelaajataktiikkojen (tai pelitapojen ja -kulttuurien) muuttumista. Edellistä kuvaavat pelitaktiikkojen merkinnät (esim. 4-3-3 ja 4-2-4) ja jälkimmäistä kuvaukset eri maiden pelaajien ja joukkueiden pelitavoista - brasilialainen pelitapa on erilainen kuin englantilainen tai saksalainen. Kyse ei ole pelkästään pelitavasta, vaan eri jalkapallokulttuureista. Ideaalityypit niin pelaajille, taktikoille kuin

tekniikoillekin vaihtelevat suuresti eri maissa. Erot juoksemisessa, pallonkuoletuksessa, kuljetuksissa, taklauksissa, laukauksissa, pelaajatyypeissä ja taktiikoissa ovat edelleenkin olemassa, vaikka jalkapallo kansainvälistyy ja vaikutteet siirtyvät entistä nopeammin.

Pelitaktiikkojen kehitys 1950-luvulta 1990-luvulle

Tarkastelussani on vain huippujalkapallon pelitaktiikat, vaikka monien maiden oma jalkapallokulttuuri onkin ollut eriaikainen. Hyvänä esimerkkinä vakiintuneesta pelitaktiikasta on Englannin liiga, jonka joukkueiden pelitaktiikat eivät ole muuttuneet maajoukkueen huonosta menestyksestä huolimatta.

Figuraatioanalyysin kannalta tärkein tekijä on pelitaktiikka. Taktiikka, jolla joukkue pyrkii voittamaan ottelun. Pelitavat, -kulttuurit ja pelaajatyypit ovat raaka-ainetta pelitaktiikkaa rakennettaessa. Pelitaktiikat ovat muuttuneet, 1950- ja 1960-luvuilla hyökkäys oli paras puolustus. Pääasialliset pelitaktiikat olivat "W-muoto" (2-3-5) tai "vaakatason H" (4-2-4). Hyökkääjillä oli yleensä vain vähän puolustustehtäviä. Muisteloissa esiin nostetaan Puskas, Koscis, Hidegkuti, di Stefano, ruotsalaiskolmikko Gre-No-Li ja brasilialaiset Pele, Gerson, Rivellino, Jairzinho. On väitetty, että Italian Catenaccio-puolustuspelitaktiikka olisi syntynyt juuri ruotsalaisten estämiseksi. Voi ollakin, sillä pelitaktiikkojen kehitys huipputasolla näyttää toteuttavan kaavaa, jolla edeltävä figuraatio tai taktinen doktriini koetetaan kumota etsimällä siihen sopivaa uutta pelitaktiikkaa.

Viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana huippujalkapalloa hallinneet figuraatiot (pelitaktiikat) voi esittää peräkkäisinä seuraavasti: Vuonna 1970 hallitseva pelitaktiikka oli vielä brasilialaisten "W-muoto" (2-3-5), jonka vastamuotona oli italialaisten Catenac-

cio-sumppupuolustus (5-3-2/6-3-1). Seuraava figuraatio oli hollantilaisten totaalinen jalkapallo (3-4-3), jonka jälkeen seurasi saksalaisten miesvartiointiin ja liberoon perustuva (1-3-3-3) muoto. Saksalaisen mallin ja sen variaatioiden jälkeen argentiinalais-italialainen (1-3-4-2) ja ranskalais-tanskalainen (1-2-5-2/3-4-3/3-5-2) olivat 1980-luvun pelitaktiikkojen uudet hallitsevat doktriinit, jota hollantilaisten taktiikka (1-2-5-2) täydensi lisäämällä entisestään taktiikan elastisuutta.

Mitä taktiikoille on tapahtunut? Ensinnäkin suurin muutos huippujalkapallon pelitaktiikoissa tapahtui "W-muodon" muuttuessa puolustusta korostavammaksi, tuli miesvartiointi ja libero. Toiseksi: pelitaktiikkojen muutokset ovat viimeisen vuosikymmenen aikana nopeutuneet ja huipputasolla pelitaktiikat ovat lähentyneet toisiaan - jopa Englanti ja Brasilia ovat etsimässä kansainvälistä pelitaktiikkaa. Kolmanneksi: ainoastaan numeerista mallia tarkastelemalla ei nähdä enää selvästi pelitaktiikkojen muutosta, sillä niitä olennaisempaa on se kuinka pelikuviota käytetään hyökkäyksessä ja puolustuksessa.

Kentän hallinta ja kohtaamisen alue

Jokainen joukkue pyrkii pelin kontrollointiin ja kentän hallintaan - eräässä mielessä jalkapallossa on edelleenkin kyse symbolisesta taistelusta maa-alueesta aivan kuten keskiajan kylien välisten pelien aikana (Sironen 1990). Tällöin on kyse hyökkäyksen ja puolustuksen painopisteistä sekä vastustajan kohtaamisen alueesta. Kun "W-muodossa" vastustavat joukkueet kohtasivat toisensa maalien läheisyydessä, niin muutos saksalaisten suosimaan libero- ja paitsiopeliin oli selvä: vastustaja pyrittiin kohtaamaan keskikentällä ja keskikentän herruudesta muodostui pelin avainkohta. Tämä figuraatio kavensi pelialuetta pitkittäissuunnassa ja vaikeutti vastustajien hyökkäyssommitelmia.

Jalkapallossa pelkkä kentän ja pelin hallinta ei riitä, joten vaihtoehtona hollantilaisten ja saksalaisten konemaiselle pelille argentiinalaiset (1978) ja italialaiset (1982) kehittivät nopeat vastaiskut. Tässä figuraatiossa vastustaja päästetään omalle kenttäpuoliskolle, jonka jälkeen tietyllä ennaltamäärätyllä alueella pallo riistetään ja aloitetaan usean pelaajan vastahyökkäys.

1980-luvun pelitaktikat ovat olleet erilaisia variaatioita pelitaktiikoista, joissa maksimoidaan hyökkäyksen onnistuminen pyrkimällä ylivoimahyökkäyksiin ja minimoimalla puolustuksen haavoittuminen laskemalla vastustajan hyökkäyksissä kohtaamisen alue omalle kenttäpuoliskolle. Taktisena muotisanana käytetään aluepeliä, jossa muutama pelaaja järjestää miesylivoiman tietyllä alueella. Miesylivoiman avulla he yrittävät riistää pallon vastustajalta. Se vaatii pelaajilta saumatonta yhteispelikykyä, johon täytyy koko joukkueen osallistua. Myös hyökkäyspelissä voidaan soveltaa aluepeliä siirtämällä vastustajan heikkoon kohtaan miesylivoima. Aluepelin idea onkin erittäin tärkeä, kun peliä ajatellaan figuratiivisesti.

Vastustajan pelitaktiikan järkyttämisessä aluepeli on hyvä keino. Siirtämällä vastustajan kohtaamisen aluetta voidaan pelin figuraatiota muunnella omalle joukkueelle sopivammaksi. Kohtaamisen (pallon riistoon pyrkimisen) alue voi periaatteessa olla missä tahansa. Yleensä se kuitenkin on keskirajan kummallekin puolelle jäävällä alueella kauempana kuin 25 metriä päätyrajoista. Jos riistoon pyritään vastustajan kenttäpuoliskolla, puhutaan "ylhäältä karvaamisesta". Omalle kenttäpuoliskolle vastustaja "päästetään" ennen pallon riistoa (jääkiekossa termit ovat "vastakarva" ja "myötäkarva"). Kohtaamisen alue voidaan myös tarkentaa keskelle, vasemmalle tai oikealle sivustalle riippuen vastustajan hyökkäyksen rakentelutavasta ja etukäteen tiedetyistä heikoista

kohdista. Taistelu pallosta kohtaamisen alueella on taistelua konfiguraation muutoksesta, jossa joukkueiden välinen "yhteispeli" muuttuu tai ei muutu jännitykseksi. Tällöin pelin tila- ja aika-koordinaatit järkkyvät tai säilyvät. Peli on yleensä ikävystyttävä, jos kohtaamista vältetään keskialueella ja peli puuroutuu puolustusmuurin eteen. Englantilainen liigapalloilu on myös monesti tapahtumaköyhää, koska kohtaamisen alue on säännöllisesti puolustuksen keskustassa pääpelitilanteessa.

Figuraatioanalyysi: jalkapallon EM-kisat 1988 ja MM-kisat 1990

Periaatteessa jokaisessa pelissä voidaan käyttää montaa erilaista pelitaktiikkaa. Se on melko harvinaista, mutta eri vastustajia vastaan joukkueet käyttävät yleisesti erilaisia pelitaktiikkoja. Menestyvä joukkue ei tosin herkästi vaihda pelitaktiikkaansa. Jalkapallon pelitaktiikkojen pysyvyys ja konservatiivisuus johtuu a) pelaajien suuresta määrästä, b) isosta kentästä, c) vaihtopelaajien vähäisyydestä, d) ohjeiden antamisen vaikeudesta ja e) pelaajien ja valmentajien taktisesta osaamattomuudesta. Huippujoukkueiden on nykyään pystyttävä muuttamaan taktiikkaansa nopeasti kesken turnauksen ja kesken ottelun. Esimerkkeinä kohtaamisen alueen, pelin konfiguraation ja huippujoukkueiden pelitaktiikan muutoksesta on vuoden 1988 EM-kisojen ottelut Neuvostoliitto-Italia (välierä) ja Neuvostoliitto-Hollanti (loppuottelu).

Ottelussa Neuvostoliitto-Italia oli Neuvostoliitto yllättäen siirtänyt kohtaamisen alueen Italian puolustusalueelle ("vastakarva"), vaikka a) se oli aiemmissa otteluissa pyrkinyt pallonriistoon vasta omalla puolustusalueellaan ("myötäkarva") ja tehnyt nopeita vastahyökkäyksiä ja b) Italia oli voimakkaan keskikenttensä turvin hallinnut edellisissä otteluissa keskikenttää ja pyrkinyt pallonriistoon jo lähellä keskirajaa. Neuvostoliiton

joukkue muutti pelin figuraatiota. Italialaiset eivät kyenneet sopeutumaan siihen kesken ottelun. Peli oli muuttanut luonnettaan figuraation muutoksen myötä, jonka avulla Neuvostoliitto sai taktisen ja henkisen yllöksen vastustajastaan. Se myös pystyi taktiikkansa avulla luomaan maalintekotilanteita.

Loppuottelussa Hollantia vastaan Neuvostoliitto oli palannut vanhaan taktiikkaansa. Se olikin alkusarjassa tuottanut tulosta Hollantia vastaan. Hollannin puolustus oli haavoittuva nopeita vastahyökkäyksiä vastaan keskuspuolustajien noustessa tukemaan hyökkäyksiä. Nyt olikin Hollannin vuoro yllättää: se oli siirtänyt kohtaamisen alueen alemmas omalle kenttäpuoliskolleen eivätkä keskipuolustajat nousseet ylös ilman varmistusta. Keskikenttä jäi neuvostoliittolaisille, jotka eivät sitä odottaneet. Neuvostoliiton peli sekoontui, koska nopeisiin vastaiskuihin ei ollut mahdollisuuksia. Hollanti ei painanutkaan koko joukkueellaan peliä sen kenttäpuoliskolle, vaan se antoi Neuvostoliitolle tilaa, jota se ei osannut käyttää.

Jalkapallossa kenttäpelin hallinta ei ole hyväksi, jos vastustajan taktikka perustuu kovaan puolustukseen ja nopeisiin vastahyökkäyksiin. Ongelmana on pelin hallinnan ja maalintekotilan luominen. Hollannin 1970-luvun joukkueet syyllistyivät pelin ja kentän liikaan hallintaan. Vastustajat tukkivat maalinedustan, josta pallot useimmin maaliin menevät. Vuonna 1988 Hollanti ei tehnyt samaa virhettä.

Lähtökohta vuoden 1990 Maailmanmestaruuskilpailuihin Italiaan oli seuraava: hallitseva pelitaktikka oli hollantilaisten elastinen (2-5-3) taktikka. Siinä pyrittiin keskikentän hallintaan (herruuteen) ja pallonriistoon jo keskellä kenttää (lähellä "vastakarvaa"). Hollannin pelin toinen ominaispiirre oli keskiakselin - neljän tähtipelaajan - voimakas käyttö

hyökkäyksissä. Toinen doktriini oli Argentiinan myös elastinen taktiikka, jossa kohtaamisen alue oli selkeästi omalla kenttäpuoliskolla. Hyökkäykset perustuivat nopeisiin avauksiin ja ylivoimatilanteiden luontiin. Näitä kahta figuraatiota pyrkivät muut joukkueet horjuttamaan.

Ennakkosuosikeista Saksan liittotasavalta pyrki kentän hallintaan nostamalla puolustuslinjaa ja pitämällä kohtaamisen alueen vastustajan kenttäpuoliskolla. Hyökkäyspelissä se käytti koko kentän leveyttä ja monipuolisia keinoja tarkoituksena päästä vastustajan päätyyn. Italia oli varovaisempi kuin 1988. Kohtaamisen alue oli omalla kenttäpuoliskolla. Hyökkäyspelissä se kuitenkin pyrki kentän hallintaan ja ratkaisuihin läpimurroilla ja laukauksilla. Brasilian pelitaktiikka oli lähellä Italian taktiikkaa. Englannin pelitaktiikasta ei etukäteen oltu aivan varmoja, koska maajoukkue oli yrittänyt muuttaa peliään mannermaisemmaksi ja joustavammaksi. Kuinka itse turnauksessa pelattiin?

Hollannin pelitaktiikka murtui yksipuolisuuteen hyökkäyspelissä, jossa vastustaja piti tähdet kiinni. Pelin hallinta kostautui liian vähäisenä maalintekotilana. Argentiinan pelitaktiikka onnistui lähes täydellisesti: joukkueen puolustava ja nopeisiin vastahyökkäyksiin perustunut taktiikka toimi. Se kykeni säilyttämään itselleen sopivan figuraation alusta loppuun. Vain ensimmäinen ottelu Kamerunia vastaan oli poikkeus: Argentiina ei vielä "tiennyt" itselleen sopivaa pelitaktiikkaa. Ottelu oli sille eduksi. Brasilian turmana oli Argentiinan pelitaktiikan sopiminen täydellisesti brasilialaisia vastaan, joiden olisi pitänyt houkutella Argentiinan puolustusta nousemaan maalintekotilan saamiseksi. Sama koskee Italiaa lisättynä Italian toivottomalla yrityksellä murtaa Argentiinan tunnetusti vahva keskuspuolustus. Jalkapallolle ovat tyypillisiä sattumat, joiden ansioksi voidaan tietysti lukea Argentiinan rangaistuspotkuvoitot - enkä nyt viittakaan niihin.

Viittaa pelin voittamiseen 90 (+ 30 min) minuutin aikana, siihen pyrkivät niin Brasilia kuin Italiakin, mutta Argentiina ei välttämättä edes pyrkinyt peliajalla ratkaisemaan ottelua. Se olisi onnistunut pelitaktiikassaan, vaikka olisikin hävinnyt rangaistuspotkuilla.

Figuratiiviselta kannalta kisojen mielenkiintoisin joukkue oli Englanti. Se pystyi muuttamaan pelitaktiikkaansa jopa kesken ottelun. Englanti siirsi kohtaamisen aluetta ja hyökkäystaktiikkaansa niin Belgiaa, Kamerunia kuin Saksan liittotasavaltaakin vastaan puolustusvoittoisesta vastahyökkäyspelistä voimakkaaseen vastakarvaan ja pelin hallintaan pyrkiväksi. Ainoastaan saksalaiset kykenivät vastaamaan englantilaisten yllättävään figuratiiviseen muutokseen ottelussa.

Ottelut ovat katsojankin kannalta mielenkiintoisimpia ja jännittävimpiä silloin kun (keski)kentän herruudesta käydään kamppailua ja kun vastakkain on kaksi pelin hallintaan pyrkivää joukkuetta. Englannin ottelut olivat jännittäviä ja hyviä, koska kesken otteluiden Englanti muutti pelitaktiikkaansa ja figuratiivinen asetelma muuttui joukkueiden "yhteistyöstä" (kummatkin toteuttavat omaa pelitaktiikkaansa, joka sopii toiselle) jännitykseksi, jossa joudutaan jatkuvaan konfliktiin kummankin joukkueen pyrkimässä toteuttamaan samanlaista pelinhallintaan pyrkivää taktiikkaa. Yleensä kommentaattorit korostavat yksilöiden merkitystä asettaessaan otteluita ja joukkueita paremmuusjärjestykseen, mutta englantilaisia pelaajia ei voitane edes kisojen jälkeen kehua yhtä taitaviksi kuin monien muiden joukkueiden pelaajia. He pelasivat kuitenkin parhaissa otteluissa. Figuratiivinen pelianalyysi korostaa kahden joukkueen yhteispelin (pelitaktiikoiden) merkitystä pelin jännittävyydelle. Vaikka Kamerunin joukkueen henkilökohtaisia taitoja ihasteltiin ja taktisia taitoja vähäteltiin - niin kuka huomasi Kamerunin pelitaktiikan aina muuttuneen, kun Roger Milla astui kentälle?

MM-kisojen ottelut eivät kokonaisuutena olleet kovin jännittäviä. Syykin on selvä: asetelmat ennen otteluita olivat liian selvät. Pelitaktiikat on nykyjalkapallossa sovitettava varsinkin turnausluonteisissa kilpailuissa varman päälle, koska tappioihin ei ole varaa. Pelinhallinnasta ei käydy taistelua kuin muutamissa otteluissa. Joukkuetaktiikat sovitettiin vastustajan mukaan. Kun vastakkain ovat tasavahvat joukkueet, joiden (normaalit) pelitaktiikat ovat samanlaiset, voidaan odottaa hyvää ottelua. Maalien merkitys on tietysti tärkeä, koska se yleensä muuttaa pelin figuraatiota. Maalin tehnyt joukkue siirtyy puolustuskannalle ja häviöllä oleva aloittaa hyökkäämisen. Nykyjalkapallossa ei kuitenkaan välttämättä enää automaattisesti näin tapahdu. Huippujoukkueet noudattavat etukäteistaktiikkaa riippumatta tilanteesta kentällä - Saksa hyökkää johtoasemassa, Argentiina luottaa vastahyökkäyksiin häviöllä. Pelitaktiikan muutoksia kuitenkin tapahtuu koko ajan niin joukkueiden valmistautuessa seuraaviin turnauksiin kuin kesken turnaus-ten ja otteluiden.

Jalkapallon EM-kisat olivat jännittävät ja hyvät, MM-kisat taas vähemmän jännittävät. Monet ovat tehneet johtopäätöksen, jonka mukaan jalkapallo olisi kriisissä: sääntöjä olisi muutettava, uusia joukkueita olisi saatava mukaan ja turnausjärjestelmä olisi romutettava. Teorian mukaisesti Euroopan mestaruuskilpailut vuonna 1992 voivat olla hyvinkin mielenkiintoiset ja jännittävät. Saksan pelitaktiikan suistamiseen ja joukkueen voittamiseen tarvitaan joukkue, joka pystyy tekemään enemmän maaleja kuin he tekevät. Italiassahan opittiin ettei puolustamalla päästä kuin toiseksi. Se merkinnee hyökkäysvoittoisten pelitaktiikkojen uutta paluuta.