

福岡県学生ハンドボール連盟海外遠征における ゲーム分析

—韓国 の 世代別 オフェンス の 一考察—

政田 佳之

The game analysis in the overseas expedition of the Fukuoka student handball federation.

—A study of the offence according to the generation in Korea.—

by

Yoshiyuki MASADA

要 旨

日本のハンドボールは、これまでの世界大会において結果を出すことが出来ていない。特に 1997 年以降は、オリンピックや世界選手権も出場していない。そのような中、2000 年から日本も選手の発掘・育成・強化に取り組み始めた。若年層からナショナルチームまでの一貫指導、世界の新しいハンドボールの情報を取り入れ、技術や戦術の向上に力を入れている。

ハンドボールも他の競技同様、戦術的には大きくオフェンスとディフェンスに分けて考える。しかし、近年特に、ハンドボール競技は攻撃において、如何にして得点を取るかが重要な戦術となりオフェンス技術の向上が必要とされている。

そこで、本論文では親交の深い世界レベルにある韓国ハンドボールチームと親善試合で、韓国チームのオフェンスの技術・戦術を分析することで、日本ハンドボールチームの強化指導の一つの指針を示すことを目的にした。

今回の 3 チーム（龍仁市役所、韓国体育大学、仁川ビジネス高校）のオフェンスの技術・戦術を分析した結果、特に「1 対 1」が攻撃のきっかけや突破に使われることが数多くみら

受理日 平成 22 年 11 月 24 日

東和大学工学部医療電子工学科 特別任用講師

れた。日本のハンドボールが、世界と対等に戦うためには、個人の突破技術の向上と、近代ハンドボールが短時間で攻撃を行う傾向があることから、スピードを身につけることが必要であると考えられる。

1. はじめに

ハンドボール競技は、11人制ハンドボールを始まりとしているが、今は7人制ハンドボールが主流である。特にハンドボールは、人間の基本的な動作「走る」・「投げる」・「跳ぶ」の3動作をうまく競技に取り入れているのが特徴である。近代ハンドボールでは、競技力の向上によりスピーディーでダイナミックな動きをチームと選手に求め、より複雑な戦術や高い技術、体力の向上が課せられるようになった。

本場欧州では、サッカーに次ぐ人気のある球技スポーツであり、それはオリンピックの成績にも表れている。Table 1に示すように2008年の北京オリンピックでは、男子の金メダルはフランス、銀メダルはアイスランド、銅メダルはスペインが獲得している。女子は、金メダルをノルウェー、銀メダルをロシア、銅メダルを韓国が獲得している。この成績でも分かるように欧州以外にメダルを取ったのは韓国女子だけである。韓国女子は、北京オリンピックを除く過去のオリンピックにおいても、金メダル2つ銀メダル3つを獲得し、世界的に上位のレベルを有していることがわかる。また、韓国男子もソウル大会では、銀メダルを獲得している。

本論文では、まず、これから研究対象とするハンドボールのオフenseに5つの局面が存在することを説明する。次に、研究対象を明確にし、対戦結果と攻撃の5局面から攻撃経路データの分析方法と手順を説明する。そして、分析結果から導かれる攻撃回数と経路、シュート成功率、きっかけと突破の攻撃パターンについて韓国特有の攻撃がないか分析を行う。

Table 1 ハンドボール競技のオリンピック歴代メダル獲得国

大会名	男子			女子		
	金	銀	銅	金	銀	銅
1936 ベルリン	ドイツ	オーストリア	スイス			
1948-1968	未実施					
1972 ミュンヘン	ユーゴスラビア	チェコスロバキア	ルーマニア			
1976 モントリオール	ソビエト連邦	ルーマニア	ポーランド	ソビエト連邦	東ドイツ	ハンガリー
1980 モスクワ	東ドイツ	ソビエト連邦	ルーマニア	ソビエト連邦	ユーゴスラビア	東ドイツ
1984 ロサンゼルス	ユーゴスラビア	西ドイツ	ルーマニア	ユーゴスラビア	韓国	中国
1988 ソウル	ソビエト連邦	韓国	ユーゴスラビア	韓国	ノルウェー	ソビエト連邦
1992 バルセロナ	EUN	スウェーデン	フランス	韓国	ノルウェー	EUN
1996 アトランタ	クロアチア	スウェーデン	スペイン	デンマーク	韓国	ハンガリー
2000 シドニー	ロシア	スウェーデン	スペイン	デンマーク	ハンガリー	ノルウェー
2004 アテネ	クロアチア	ドイツ	ロシア	デンマーク	韓国	ウクライナ
2008 北京	フランス	アイスランド	スペイン	ノルウェー	ロシア	韓国

2. オフenseの局面について

セットオフenseは、守備側の陣内で組織的に攻撃する遅攻のことを指す。得点を奪い取るために攻撃を組み立て、相手ディフェンスを崩し、いかにしてフリーの選手を作り、突破してシュートするかが重要となる。つまり、1点を獲得するのにセットオフenseは、

ディフェンスを崩す時間的経過を有することになる。このことにより効率よく得点をするのが重要であり、チームにとってセットオフenseの高い得点率は、ゲームの勝敗を左右する重要な要素ともいえる。

セットオフenseは、次の5つの局面で構成されていることがわかっており^{1) 2)}、それらの果たす役割として、それぞれの局面のオフense状態をまず理解しておくことが必要である。

(1) 位置取り局面

攻撃に際し、自己のポジションに位置を取り、パスを行いながらディフェンスの様子を伺い準備を行う状態を指す。

(2) きっかけ局面

チームの攻撃手法において、グループ戦術や個人戦術を伺う最初の攻撃の動き出しを第1選手として、その選手に合わせる第2選手の動きがあった場合の状態を指す。

(3) 展開局面

きっかけ局面からパスを展開し突破局面に移動するまでの状態を指す。

(4) 突破局面

シュートをするための最終段階を指す。この局面は、ノーマークになる状況が作られ突破がはかられるもの、ディフェンスの頭上をジャンプシュートするといった守備がまだ行える状況での不完全な突破もはかられるものの2つがある。

(5) シュート局面

個人がシュートする状態を指す。結果として得点かシュートミスかは、個人の能力に依存される局面である。

3. 研究方法

ここでは、研究対象の韓国チームと福岡県選抜チームの紹介、研究目的と対戦結果、分析に用いた5局面のチェック項目の整理を行う。

3.1 対象

第10回福岡県学生ハンドボール連盟主催の海外遠征で大学選抜の女子チームは、韓国国内の女子ハンドボール界において、上位の成績を残している3種別のチームと対戦することができた。まずは、実業団チームの龍仁市役所（以下「龍仁市」という）。2009年3月の韓国SKハンドボール・フェスティバルで準優勝をしている。次に大学チームの韓国体育大学（以下「韓体大」という）。2010年4月の第33回連盟会長盃全国大学ハンドボール大会で優勝している。最後に、高校チームの仁川ビジネス高校（以下「仁ビ高」という）。強豪の仁川女子高校を仁川地域の予選会で破り、2010年韓国全国体育大会ハンドボール女子高校部仁川市代表となっている。

対する福岡県学生選抜の女子チーム（以下「福岡」という）は、福岡教育大学と福岡大学を中心としたチームで編成している。両チームとも九州学生ハンドボールリーグの女子1部において毎季優勝争いを行い、全日本学生ハンドボール選手権に出場する大学である。

本論文では、この4チームの3試合を分析対象とし、韓国遠征の攻撃について総攻撃回数と経路、シュート成功率、きっかけと突破について調査研究を行った。

福岡 29-36 仁ビ高

福岡 18-20 韓体大

福岡 25-43 龍仁市

対戦成績は、上記のように福岡の0勝3敗に終わった。各試合の得点経過を Fig 1 に示す。結果として龍仁市、仁ビ高との対戦は得点差が大きく開いた。それは、福岡が試合経過の中で無得点の時間帯が3分以上ある間に、韓国チームが3点以上の得点を上げていることがこの結果を生んだと考えられる。また、福岡と韓体大の試合は、一進一退で得点が伸びず最終得点が2点差という結果となった。

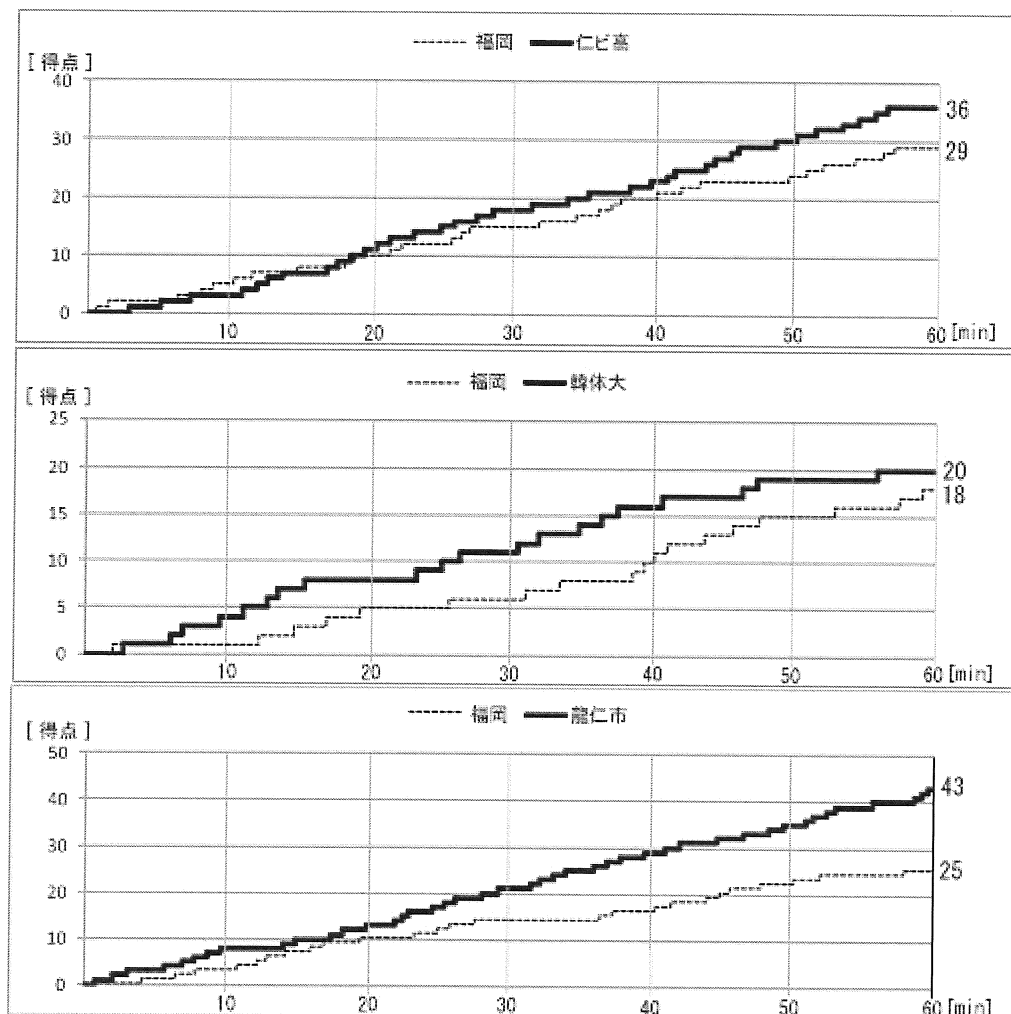


Fig 1 得点経過

3. 2 分析方法と手順

遠征試合時に撮影したビデオ映像を資料として、韓国選手のオフENSEの動き、パスの経路と最終局面を時間経過とともにコート図に記入し、攻撃を速攻とセットオフENSEの2場面に分けた。さらに、セットオフENSEと速攻（1次速攻、2次速攻）について位置取り、きっかけ、展開、突破、シュートの5局面に適応し Table 2 に示すチェック項目を設けて整理した。

Table 2 各局面とそのチェック項目

局面	チェック項目
位置取り局面	①※ディフェンスシステム ②※対応人数：ディフェンスとオフェンスの数的関係 ③※各プレイヤーの配置 ④効果：この局面で攻撃がどのような終了の仕方をしたか
きっかけ局面	①※きっかけの種類：フリーオフェンス、フォーメンションプレイ ②※ポストの関与：きっかけ始める時のポストの関与 ③※攻撃開始プレイヤー ④きっかけの方法：どのようなプレイできっかけが始まったか ⑤※方向：きっかけ始めた最初のプレイヤーがどの方向にパスを出したか ⑥効果：この局面で攻撃がどのような終了の仕方をしたか
展開局面	①※位置：どの位置で展開されたか ②※展開に使われたプレイの方法 ③効果：この局面で攻撃がどのような終了の仕方をしたか
突破局面	①位置：どの位置で突破されたか ②突破に使用されたプレイの方法 ③効果：この局面で攻撃がどのような終了の仕方をしたか
シュート局面	①※方法 ②※シュータのマーク状況

※はオフェンス 5 局面のチェック項目から除外

4. 結果と考察

ここでは、まずこの 3 試合でどのような攻撃が何回行われたか総攻撃回数を明確にし、ひとつひとつの攻撃に対しオフェンスの 5 局面がどのように適応されているか分析する。次に、攻撃局面と突破局面に行くまでの攻撃経路を 3 経路に分け、シュート成功率と得点の関係の基本攻撃と再攻撃、1 次速攻と 2 次速攻別に分析する。そして、シュート場面になるきっかけ局面と突破局面の攻撃を調べ、基本攻撃と再攻撃、1 次速攻と 2 次速攻別に分析する。

4. 1 総攻撃回数について

攻撃回数は、基本的に自チームがボールを保持し、シュートあるいはミスにより相手チームがボールを保持した時点までを 1 回の基本攻撃として数えることにした。しかし、相手チームによるディフェンスの反則により攻撃を中断しフリースローから攻撃を再開する場面がある。また、攻撃の途中で単純なキャッチミスやディフェンスの妨害により攻撃を立て直すこともある。この様な攻撃の再開は、攻撃をもう一度立て直し再び攻撃のため各プレイヤーが位置取りを行うもので、この場合は再攻撃として攻撃回数 1 回と数えることとした。1 次速攻は、1~3 名の選手で防御から一転パスをつなぎ敵陣に短時間に攻撃する戦術で、攻撃のミスや相手チームによる反則など攻撃が中断するまでの攻めを 1 回とする。そして攻撃を再開する時は、再攻撃 1 回として数えることとした。同様に 2 次速攻は、4 名以上の選手で短時間に敵陣に攻撃とする戦術で、攻撃が中断するまでの攻めを 1 回とする。3 次速攻は、2 次速攻の延長線上にある速攻であるので、今回は 2 次速攻とし回数を数えることとした。

Table 3 に基本攻撃と再攻撃、1 次 2 次速攻の攻撃回数を示す。総攻撃回数は、基本となる攻撃回数に 1 次速攻と 2 次速攻の回数と再攻撃を加えた合計回数とする。福岡対韓体大の試合は、基本攻撃回数が 2 チーム合わせて 65 回と少なく、その結果両チームとも最終得

点は20点以下になっている。また龍仁市は、この遠征で最高得点の43点を獲得して、総攻撃回数も92回と仁比高の105回に次ぐ回数である。本研究では、全試合の総攻撃回数521回を分析した。

Table 3 攻撃回数及び得点

チーム名(対戦相手)	総攻撃回数	基本攻撃回数	1次速攻回数	2次速攻回数	再攻撃回数	得点
福岡(仁比高)	79	44	15	8	12	29
福岡(韓体大)	83	29	20	6	28	18
福岡(龍仁市)	90	51	7	15	17	25
仁比高(福岡)	105	46	7	16	36	36
韓体大(福岡)	72	36	12	9	15	20
龍仁市(福岡)	92	43	14	13	22	43
合計	521	249	75	67	130	
1試合平均	86.8	41.5	12.5	11.2	21.7	

4.2 攻撃経路について

ハンドボール競技は、攻撃の継続性が得点の重要なポイントとなることが多いことが経験からもわかる。水上らの研究によると、攻撃の継続状況を攻撃局面の過程から3つの経路に分けると記している²⁾。Fig 2にその経路を示す。

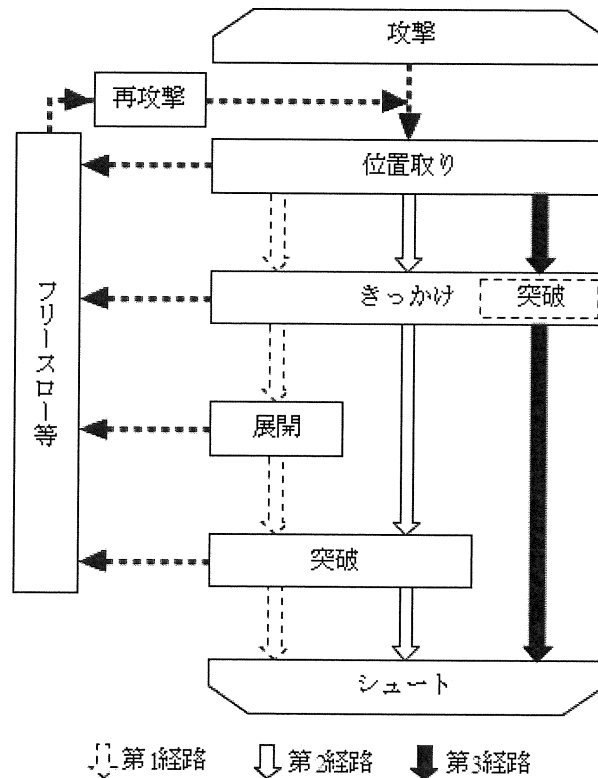


Fig 2 攻撃経路

すべての攻撃は、位置取りから始まり、各経路に分かれ突破に至る。第1の経路は、きっかけ局面から2回以上のプレイを経て展開され、突破を試みシュートを行うものである。第2の経路は、きっかけ局面から1回のプレイで突破に至る場合である。第3の経路は、きっかけがそのままシュートにつながり突破に至った場合である。

Fig3 は、攻撃の経路とその局面のプレイ割合を示し、表の数値は局面のプレイの回数を

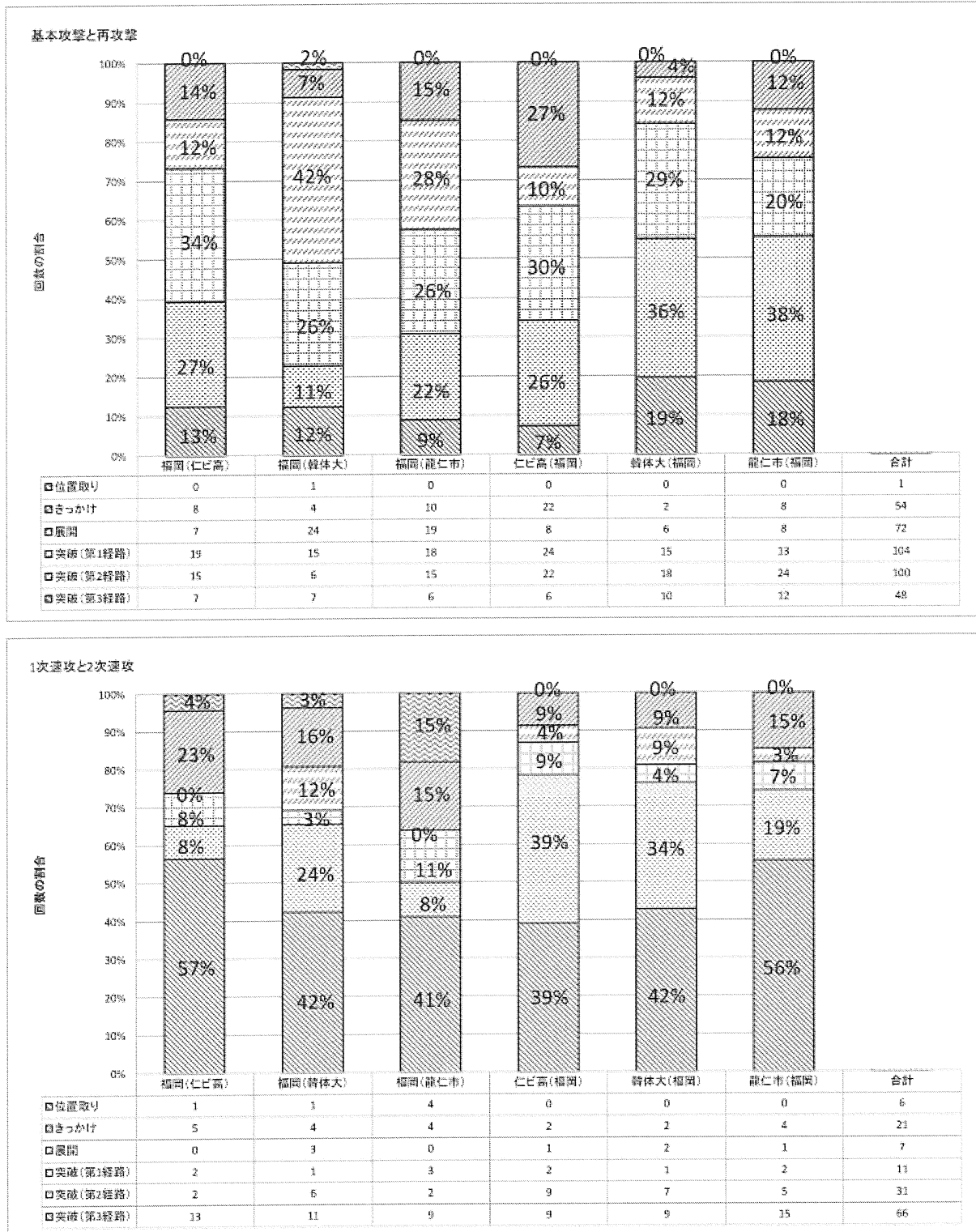


Fig 3 攻撃経路とプレイ回数

棒グラフは局面全体からみた各局面の割合を示して、以下のように分析される。

- (1)基本攻撃と再攻撃は、位置取り局面において、福岡がミスを1回行っただけで、すべてきっかけ局面に移行している。全チームの経路別合計回数は、第1経路104回、第2経路100回、第3経路48回である。このことから2つ以上のプレイを経て突破する第1第2経路が第3経路より約2倍の回数で行われていることがわかる。
- (2)1次速攻と2次速攻は、位置取り局面において、福岡だけがミスを6回行ってきっかけ局面に移行している。全チームの経路別回数は、第1経路11回、第2経路31回、第3経路66回となり、このことから1回のプレイできっかけ突破する第3経路が第1第2経路を合わせた回数より約2倍の攻撃を行っているのがわかる。

Fig 3 より基本攻撃と再攻撃で突破の3経路まで進められた試合で60%以上ものは、福岡が73%の1試合だけで、仁比高は63%、韓体大は84%、龍仁市は76%である。1次速攻と2次速攻は、全チームが60%以上の割合で突破の3経路まで攻撃を進めているが、仁比高は88%、韓体大は81%、龍仁市は82%と韓国3チームは80%以上という福岡よりもっと高い割合で突破まで進めている。このことから韓国は、シュートを打つことが出来る突破局面まで攻撃を進める高い技術を持っていることがわかる。

Table 4 にシュートに結びついた攻撃を経路別に示す。なお、シュート欄のカッコ外の数値はシュートの割合を示し、カッコ内の数値は、[各経路からのシュート本数/全経路のシュート本数]を示し、シュートの割合は、(各経路からのシュート本数÷全経路のシュート本数)×100より算出した。また、得点欄のカッコ外の数値は得点の割合を示し、カッコ

Table 4 攻撃経路とシュート、得点の割合(%)

基本攻撃と再攻撃						
チーム名 (対戦相手)	福岡(仁比高)		福岡(韓体大)		福岡(龍仁市)	
	シュート	得点	シュート	得点	シュート	得点
第1経路	50.0[19/38]	55.6[10/18]	52.2[12/23]	40.0[4/10]	43.3[13/30]	53.3[8/15]
第2経路	34.2[13/38]	27.8[5/18]	26.1[6/23]	50.0[5/10]	40.0[12/30]	26.7[4/15]
第3経路	15.8[6/38]	16.7[3/18]	21.7[5/23]	10.0[1/10]	16.7[5/30]	20.0[3/15]
チーム名 (対戦相手)	仁比高(福岡)		韓体大(福岡)		龍仁市(福岡)	
	シュート	得点	シュート	得点	シュート	得点
第1経路	47.7[21/44]	50.0[14/28]	30.3[10/33]	41.7[5/12]	25.6[11/43]	20.7[6/29]
第2経路	38.6[17/44]	39.3[11/28]	39.4[13/33]	33.3[4/12]	48.8[21/43]	51.7[15/29]
第3経路	13.6[6/44]	10.7[3/28]	30.3[10/33]	25.0[3/12]	25.6[11/43]	27.6[8/29]
1次速攻と2次速攻						
チーム名 (対戦相手)	福岡(仁比高)		福岡(韓体大)		福岡(龍仁市)	
	シュート	得点	シュート	得点	シュート	得点
第1経路	14.3[2/14]	18.2[2/11]	0.0[0/13]	0.0[0/8]	16.7[2/12]	11.1[1/9]
第2経路	7.1[1/14]	9.1[1/11]	15.4[2/13]	0.0[0/8]	16.7[2/12]	0.0[0/9]
第3経路	78.6[11/14]	72.7[8/11]	84.6[11/13]	100.[8/8]	66.7[8/12]	88.9[8/9]
チーム名 (対戦相手)	仁比高(福岡)		韓体大(福岡)		龍仁市(福岡)	
	シュート	得点	シュート	シュート	得点	シュート
第1経路	18.2[2/11]	25.0[2/8]	9.1[1/11]	0.0[0/7]	11.8[2/17]	18.2[2/11]
第2経路	45.5[5/11]	50.0[4/8]	36.4[4/11]	42.9[3/7]	17.6[3/17]	9.1[1/11]
第3経路	36.4[4/11]	25.0[2/8]	54.5[6/11]	57.1[4/7]	70.6[12/17]	72.7[8/11]

内の数字は、[各経路から得点したシュート本数/全経路から得点したシュート本数]を示し、得点の割合は、(各経路から得点したシュート本数÷全経路から得点したシュート本数)×100より計出した。これより、

- (1)基本攻撃と再攻撃のシュートは、福岡と仁比高が第3経路、第2経路、第1経路の順に高くなっており、40%以上の得点は第1経路で行われている。韓体大と龍仁市は、第1第3経路が同じ値で韓体大が30.3%、龍仁市が25.6%である。そして残りの第2経路は、韓体大が39.4%、龍仁市が48.8%と他の経路より高くなっている。また、韓体大と龍仁市は、第3経路においてシュート、得点とも25%以上で、福岡に比べると約10%以上高い値を示している。
- (2)1次速攻と2次速攻のシュートは、福岡が第2経路、第1経路、第3経路の順に高くなっており、70%以上の得点は第3経路で行われている。韓体大と龍仁市は、第1経路、第2経路、第3経路の順に高い値を示しており、仁比高は第1経路、第3経路、第2経路の順に高い値を示している。特に龍仁市は、第3経路でのシュートが70.6%を占め、72.7%という高い値で得点をしている。

Table 5に各局面のシュート成功率を示す。なお、シュート成功率欄のカッコ内の数値は、[各経路のシュートをして得点した本数/全経路のシュート本数]を示し、シュート成功率は、(各経路のシュートをして得点した本数÷全経路のシュート本数)×100より計出した。

- (1)基本攻撃と再攻撃のシュート成功率は、福岡が仁比高と龍仁市の対戦で、第1経路と第3経路において50%以上の値を示しているが、韓体大との対戦では、第3経路20.0%、第1経路33.3%と低く、第2経路で83.3%と高い値を示している。仁比高は第3経路で50.0%、第2経路で64.7%と高いが、それ以上に龍仁市は第3経路で72.7%、第2経路で71.4%となり、年代が高くなるほど展開の短いプレイのシュート成功率が高くなる傾向がある。韓体大は、第1経路で50.0%の値だが、第3経路30.0%、第2経路

Table 5 攻撃経路別のシュート成功率(%)

基本攻撃と再攻撃

チーム名(対戦相手)	第1経路	第2経路	第3経路
福岡(仁比高)	52.6 [10/19]	38.5 [5/13]	50.0 [3/6]
福岡(韓体大)	33.3 [4/12]	83.3 [5/6]	20.0 [1/5]
福岡(龍仁市)	61.5 [8/13]	33.3 [4/12]	60.0 [3/5]
仁比高(福岡)	33.3 [7/21]	64.7 [11/17]	50.0 [3/6]
韓体大(福岡)	50.0 [5/10]	30.8 [4/13]	30.0 [3/10]
龍仁市(福岡)	54.5 [6/11]	71.4 [15/21]	72.7 [8/11]

1次速攻と2次速攻

チーム名(対戦相手)	第1経路	第2経路	第3経路
福岡(仁比高)	100 [2/2]	100 [1/1]	72.7 [8/11]
福岡(韓体大)	0.0 [0/0]	0.0 [0/2]	72.7 [8/11]
福岡(龍仁市)	50.0 [1/2]	0.0 [0/2]	100 [8/8]
仁比高(福岡)	100 [2/2]	80.0 [4/5]	50.0 [2/4]
韓体大(福岡)	0.0 [0/1]	75.0 [3/4]	66.7 [4/6]
龍仁市(福岡)	100 [2/2]	33.3 [1/3]	66.7 [8/12]

30.8%と低く、2つの経路が30%台のチームは韓体大だけである。

- (2) 1次速攻と2次速攻は、第1経路のシュート本数が各チームで2本以内と少なくシュート成功率では比較しにくいデータとなった。第2経路は福岡の場合シュート本数が0本か1本と少なく第1経路と同じ傾向になったが、仁比高80.0%と韓体大75.0%が高いシュート成功率となった。第3経路は、全チームで50%以上のシュート成功率である。

これらのことから基本攻撃と再攻撃において福岡は、第1経路と第2経路でシュートをする割合が高く、第1経路のシュート成功率が高いことがわかる。韓国は、どの経路でも高い割合でシュートを行い得点している。特に第2経路は、シュートの割合も多く、シュート成功率もプレイ時間が短い経路ほど高くなることがわかる。1次速攻と2次速攻は、第3経路でシュートをする場合が多く、ここでも短時間の攻撃が高い得点率とシュート成功率を示している。

Table 4より1次速攻と2次速攻は、チーム別に特徴的なデータは取れなかったが、基本攻撃と再攻撃で福岡より韓国3チームは、全経路で総シュート本数が10本程度多い。また、Table 5よりシュート成功率で特に龍仁市は、第2第3経路で70%以上のシュートを成功させ時間の短いプレイで得点している。このことから韓国は、シュートを打てる場面を多く作り出し、熟練度を増せば高い確率で得点できる個人技術があることがわかる。

4.3 きっかけと突破について

きっかけを大別すると2つの方法がある。1つは個人的な動きが戦術的な動きに働くフリー的な戦術、もう1つはあるグループ的な動きを決めて行うフォーメーションである。フォーメーションは、チームにより独自の動きがあり、さらに攻撃は、守備陣形により色々な形に対応し変化するため、いくつもの対応の手段をもっている必要がある。今回は単純な動きだけを見てきっかけを調査した。

きっかけと突破の仕方をTable 6に分類した。なお、Table 6のチーム名は福岡を福、仁比高を仁、韓体大は韓、龍仁市を龍と示し、カッコ外はデータを取ったチームでカッコ内はその試合の対戦チームを示す。

きっかけに用いられるプレイは、位置取りやタイミング、動き方で無数のパターンが出てくるが、きっかけのプレイについては、「ずらし・1対1」、「ブロックプレイ」、「クロスプレイ」、「ダブルプレイへの移行」の4つのパターンに分類されることが示されている³⁾。

本研究では、「ずらし」を単独カットインの連続で構成されている動きとし、「単独カットイン」と「ずらし」を「カットイン」とし、パスした相手からまたパスを受ける「ずらし」的動きを「パラレル」とした。それにより「ずらし・1対1」から「1対1」のプレイを分離した。ポストを使つてのブロックプレイやパス・シュートは全て「ポスト」とした。

また、1次速攻や2次速攻では、防御選手が攻撃選手のプレイに追いつかない場合があるので、これを「単独」として防御選手が1名以下として「1対1」と同じ扱いにした。これらの動きに該当しないプレイは「その他」として分類した。なお、カッコ外の数値は、各プレイ系統を割合で示し、(試合に用いた「きっかけ」または「突破」のプレイの系統の回数÷全プレイ系統の回数(N))×100で算出した。カッコ内の数値は、[試合に用いた「きっかけ」または「突破」のプレイの回数]を表している。そしてFig 4に、Table 6で示したプレイの系統を選手とボールの動きで示す。まず、きっかけ局面をプレイごとに分類し

分析する。

(1) 基本攻撃と再攻撃は、福岡の全試合でカットインを 20%以上使用し、仁比高で「ポスト」29.6%のプレイを、韓体大で「1対1」と「ポスト」29.8%のプレイを、龍仁市で「1対1」27.7%のプレイを最も多く使用してカットインと選手間の距離が短いプレイできっかけを行っているのがわかる。また韓国3チームは、きっかけを始めるプレイ

Table 6 きっかけと突破に使用するプレイ系統率(%)

基本攻撃と再攻撃	きっかけ						突破					
	福(仁)	福(韓)	福(龍)	仁(福)	韓(福)	龍(福)	福(仁)	福(韓)	福(龍)	仁(福)	韓(福)	龍(福)
カットイン	20.4[11]	33.3[19]	24.6[16]	31.3[25]	18.5[10]	10.9[7]	17.5[7]	51.9[14]	37.5[15]	17.2[10]	22.7[10]	24.5[12]
パラレル	24.1[13]	3.5[2]	12.3[8]	42.5[34]	24.1[13]	10.9[7]	17.5[7]	3.7[1]	10.0[4]	20.7[12]	13.6[6]	12.2[6]
クロスプレイ	18.5[10]	3.5[2]	24.6[16]	3.8[3]	7.4[4]	4.7[3]	7.5[3]	7.4[2]	12.5[5]	5.2[3]	6.8[3]	4.1[2]
1対1	5.6[3]	29.8[17]	27.7[18]	13.8[11]	37.0[20]	54.7[35]	30.0[12]	22.2[6]	7.5[3]	32.8[19]	22.7[10]	14.3[7]
ポスト	29.6[16]	29.8[17]	10.8[7]	8.8[7]	7.4[5]	15.6[11]	27.5[11]	11.1[3]	27.5[12]	22.4[13]	29.5[14]	38.8[21]
その他	1.9[1]	0.0[0]	0.0[0]	0.0[0]	5.6[2]	3.1[2]	0.0[0]	3.7[1]	5.0[1]	1.7[1]	4.5[1]	6.1[1]
全回数(N)	54	57	65	80	54	64	40	27	40	58	44	49

1次・2次速攻	きっかけ						突破					
	福(仁)	福(韓)	福(龍)	仁(福)	韓(福)	龍(福)	福(仁)	福(韓)	福(龍)	仁(福)	韓(福)	龍(福)
カットイン	40.0[6]	40.0[10]	16.7[3]	20.8[5]	33.3[5]	31.0[9]	23.1[3]	30.8[4]	20.0[2]	25.0[4]	33.3[3]	52.6[10]
パラレル	6.7[1]	4.0[1]	33.3[6]	29.2[7]	0.0[0]	17.2[5]	15.4[2]	0.0[0]	20.0[2]	12.5[2]	0.0[0]	10.5[2]
クロスプレイ	6.7[1]	8.0[2]	0.0[0]	4.2[1]	13.3[2]	3.4[1]	0.0[0]	0.0[0]	0.0[0]	18.8[3]	0.0[0]	0.0[0]
1対1・単独	40.0[6]	40.0[10]	33.3[6]	29.2[7]	46.7[7]	37.9[11]	38.5[4]	69.2[9]	40.0[4]	37.5[6]	33.3[3]	31.6[4]
ポスト	6.7[1]	4.0[1]	16.7[3]	16.7[4]	6.7[1]	10.3[3]	23.1[3]	0.0[0]	20.0[2]	6.3[1]	22.2[2]	5.3[1]
その他	0.0[0]	4.0[1]	0.0[0]	0.0[0]	0.0[0]	0.0[0]	0.0[0]	0.0[0]	0.0[0]	0.0[0]	11.1[1]	0.0[0]
全回数(N)	15	25	18	24	15	29	13	13	10	16	9	19

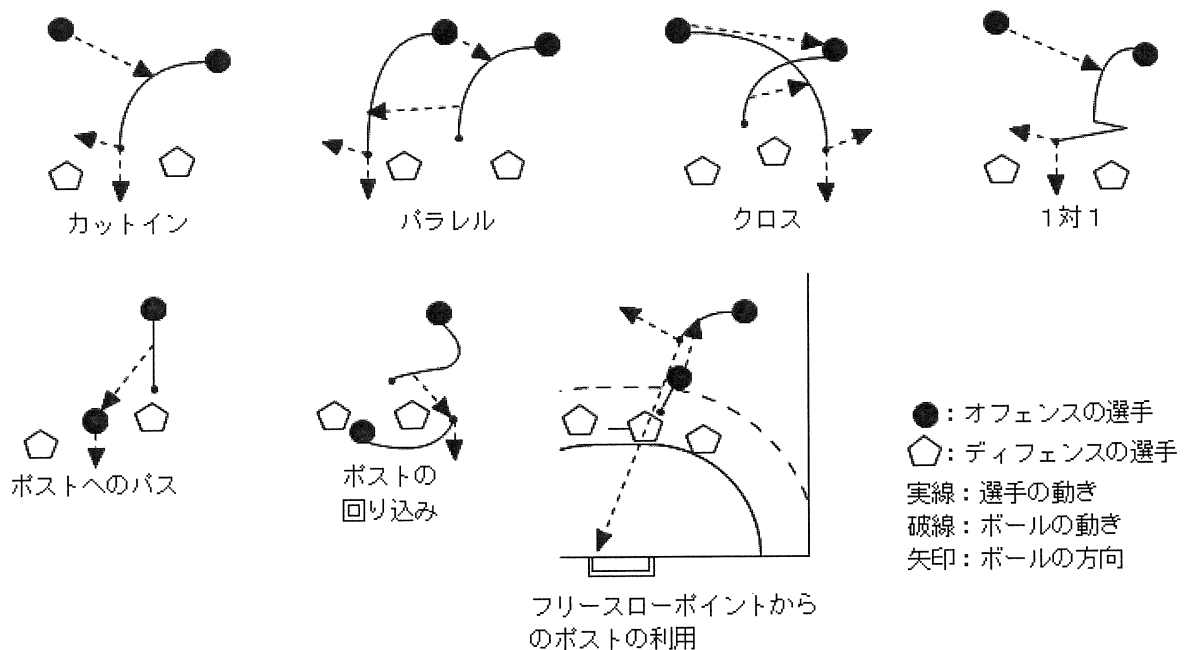


Fig 4 きっかけと突破に用いるこれらの基本的な動き

が決まっています。仁ビ高は「パラレル」42.5%、韓体大は「1対1」37.0%、龍仁市は「1対1」54.7%と他のプレイより10%以上きっかけに高く使用し、龍仁市はきっかけの半分が「1対1」である。まず韓国は、目の前の選手を攻めてから次の攻撃に移っているのがわかる。

(2)1次速攻や2次速攻は、全体的に「カットイン」と「1対1・単独」のプレイが25%以上でこのプレイだけで半分の攻撃を行っているのがわかる。オフェンスとディフェンスの選手が1名から3名ぐらいと少ないので、短時間で攻撃できるプレイが多くなる傾向にある。

Table 6より基本攻撃と再攻撃のきっかけの方法は、福岡が「カットイン」、「1対1」、「ポスト」のプレイを2系統以上使用する割合が高いが、韓国チームは、各チームの一つのプレイを中心にきっかけを始めることがわかる。仁ビ高は「パラレル」、韓体大と龍仁市は「1対1」を使用している。特に龍仁市の「1対1」は54.7%がきっかけで始まる。1次速攻と2次速攻のきっかけは、全チーム「カットイン」と「1対1・単独」で始まる。このことから韓国は、「1対1」中心とした個人技術を攻撃のきっかけにしていることがわかる。

突破局面もきっかけと同様なプレイを用いるので分類も同じ分け方を行って分析を行う。

(1)基本攻撃と再攻撃の突破局面を見てみると福岡は、仁ビ高で「1対1」30.0%、韓体大で「カットイン」51.9%、龍仁市で「1対1」37.5%のプレイを最も多く使用して、ディフェンスが目の前にいる状態でシュートを行おうとしていることがわかる。また仁ビ高は「1対1」32.8%、韓体大は「ポスト」29.5%、龍仁市は「ポスト」38.8%と選手間の距離が短いプレイで攻撃の選手がフリーの状態を作って突破を行っていることが分かる。

(2)1次速攻や2次速攻は、きっかけ局面と同じく全体的に「カットイン」と「1対1・単独」のプレイが多くなることがわかる。1次速攻と2次速攻は、第3経路を多く使用するため、きっかけと同じプレイが多くなるものと考えられる。

Table 6より基本攻撃と再攻撃の突破の方法は、全チーム「カットイン」、「1対1」、「ポスト」のプレイのどれか2系統以上を使用する割合が高い。同様に1次速攻と2次速攻の突破も、全チーム「カットイン」、「1対1・単独」、「ポスト」のプレイのどれか2系統以上を使用する割合が高い。このことから福岡も韓国も突破するときのプレイは、ほぼ変わらないことがわかる。

5. まとめ

韓国遠征での親善試合を通し、韓国チームのオフェンスの技術・戦術の分析(特に経路、きっかけ、突破についての調査研究)を行った。

福岡チームと韓国チームを比較した結果をまとめると以下に示される。

(1) 攻撃回数、経路の観点

韓国チームは、シュートを打つことができる突破局面まで攻撃を進める高い技術を持ち、さらに高い確率で得点できる個人技術を有する。

(2) きっかけ、突破方法の観点

突破するときのプレイについては両者に変わらないが、きっかけの方法に関しては、

福岡が「カットイン」「1対1」「ポスト」のプレイを2系統以上使用する割合が多いのに対し、韓国チームは「1対1」を中心とした個人技術を攻撃のきっかけとしている。

これらより韓国は、高校生の時から第2第3経路のプレイを中心に攻撃を進める傾向があり、龍仁市がこの経路でのシュート成功率が高いことがわかる。これらのプレイに自信を持ち確実に得点する技術を積み重ねて訓練してきているためと考える。特に「1対1」が攻撃の「きっかけ」や「突破」に使われるのは、個人の突破技術が高く「きっかけ」が即「突破」につながり得点になる第3経路が多く用いられていることから分かる。近代ハンドボールは、短時間で攻撃を行う傾向にある。この韓国遠征における分析から、若い年代から時間の短いプレイスタイルを数多く行い、個人技術を磨き、速さのハンドボールを身につけることが世界で戦う一つであることが示された。

6. 謝 辞

本論文作成にあたり資料提供頂いた福岡教育大学池田修先生に深く感謝いたします。

参考文献

1. 大西武三：ハンドボールにおける世界トップレベルチームの戦術について－セットオフenseの戦術－，筑波大学体育科学系紀要第21号，63－75（1998）
2. 水上一，大西武三，川村レイ子：第12回世界ハンドボール選手権でのゲーム分析－全日本ハンドボールの現状と課題－，筑波大学運動学研究第13巻，41－50（1997）
3. 会田宏：1995年世界選手権におけるドイツの攻撃構想－攻撃のきっかけとファローのプレイの可能性－，WORLD HANDBALL 1995，日本ハンドボール協会，東京，8－9（1996）