

[調査研究資料]

ハンドボール競技におけるポストプレイヤーのプレイ特性に関する研究 ～2010年7月の競技規則改訂によるプレイの変化に着目して～

山下 純平¹⁾

Characteristic of Pivot Player in Handball games ～Focusing on the change of the attack variation by rule revision in July, 2010～

Junpei YAMASHITA¹⁾

緒言

ハンドボール競技は、2010年7月1日より競技規則が一部改訂された。その内容は、ブロックプレイに関して、従来は、「次の行為は許される。位置を争う時に、胴体で相手の動きを阻止すること。」と記載されていたものに追加の注として「ブロックとは、相手が空いた空間に移動するのを妨げるということを意味する。ブロックすること、ブロックを維持すること、ブロックを外すことは、原則としてお互いに受け身でなければならない」という文言が明記された。また、許されないブロックの例として、足幅が広いこと、腰で押していること、ひじでブロックしていること、腕でDFを捕まえていること、足を使ったブロックが取り上げられ、正しいブロックの例も写真で示され通達された。以上の競技規則の改訂により、これまで以上にブロックプレイに対するジャッジが厳しくなると予測されるため、ポストプレイに関する競技規則への戦術的な対応策の考案が急務であると考えられる。

そこで本研究は、ヨーロッパにおける2009/2010年シーズンと2010/2011年シーズンにおけるトップレベルのポストプレイヤーの遅攻における攻撃様相をゲームパフォーマンス分析を用いて調査し比較することによって、2010年7月1日の競技規則改訂が遅攻におけるポストプレイへ与えた影響を調査し、今後の研究への一資料を得ることを目的とした。

方法

1. 分析項目の検討

競技規則が改訂される前と後の遅攻における攻撃様相の変化を調査していくために、各シーズンにおけるシュートエリア別の生起率及び成功率を調査した。

また、ポストプレイヤーの遅攻における攻撃様相の変化を明らかにするために本研究で定義するポストプレイヤーのプレイパターンそれぞれの生起率を調査した。

2. ポストプレイヤーのプレイパターンの定義

Zoltan¹⁾は1993年に国際ハンドボール連盟の「Project Playing Handball」というプロジェクトにより「PLAYING HANDBALL – A COMPREHENSIVE STUDY OF THE GAME –」という400ページにも及ぶ詳細なマニュアルを作成した。このマニュアルは、包括的なハンドボールゲームの研究の成果として位置付け、先進の選手になろうとする初心者プレイヤーをターゲットに、ハンドボールの背景から、技術と戦術、各年代におけるコーチングに至るまで、それぞれが詳細に書かれている。そのマニュアルにはポストプレイヤーの戦術的なタイプとして「1つは、強固な体格でパワフルであり、ボックスのために主にブロックのためにその特徴を利用するタイプである。もう1つは、強くはないが、得点するためにブロックに加えてより機敏にオープンな隙間へ移動するよう努めるような、技術的により熟練したタイプである。」と述べられて

1) 九州共立大学スポーツ学部

1) Kyushu Kyoritsu University Faculty of Sports Science

いる。つまり、大きく区別して、ブロックプレイと機敏にオープンな隙間へ移動するプレイがポストプレイヤーに求められているプレイであるということがこのマニュアルより考えられる。

大西²⁾はハンドボールの攻撃パターンに関する研究としてシュートにつながる2人～3人のコンビネーションを7タイプ27種類のパターンに分類している。そこでは、バックプレイヤーが突破するためのスペースを作り出す支援プレイとしてのブロックプレイ6パターン、ポストシュートに繋がるプレイとしてのポストプレイ6パターンに分類されている。ポストプレイ6パターンには、①その場に位置取りをしてボールを受けるパターン、②パサーの方向へ移動してボールを受けるパターン、③パサーの動きと逆へ移動してボールを受けるパターン、④縦ブロックのパターン、⑤ディフェンスの前方を通りパサーの方向へドライブする動きでボールを受けるパターン、⑥中継ポストでボールを受けてリターンパスするパターンがあげられている。

村松³⁾は、ポストプレイとポストへのパスに関する研究としてポストプレイを8種類のパターンに分類し、それぞれの成功率を調査している。その8種類は、①位置取りしたところからのパス、②ポストのプレイヤーが動いて、フローター（フローターとバックプレイヤーは同意語である）からのパスを受けてシュートしたもの、③ポストプレイヤーは動かずにフローターが動いたもの、④フローターとポストプレイヤーが同じ方向に動いたもの、⑤フローターとポストプレイヤーが逆方向の動きをしたもの、⑥縦ブロックプレイ、⑦横ブロックでノーマークを作ったもの（支援ブロック）、⑧スカイプレイに分類している。

以上の文献を参考にし、本研究では、ポストプレイを9パターンに分類し定義した。ブロックプレイとして①縦ブロック、横ブロックによる位置取りプレイ、②支援ブロックプレイの2パターン、オープンな隙間へ移動するプレイとして③パサーと同じ方向へ動くプレイ、④パサーと逆の方向に動くプレイ、⑤パサーは動かずにポストプレイヤーが動くプレイの3パターン、その他のパターンとして、⑥ポストプレイヤーは動かずにパサーが動くプレイ、⑦予めノーマークの位置を取っていた状況でボールを受けるパターン、⑧中継ポストでボールを受けるパターン、⑨スカイプレイに分類した。

3. ハンドボールにおける攻撃局面

Fig1 はハンドボールにおけるセットオフense・セットディフェンスの細局面（大西⁴⁾）である。この図によると遅攻（セットオフense）は、「位置取り」から始まり、「攻撃のきっかけ」、「展開」、「突破」を経て「シュート」に至る経路、「位置取り」、「きっかけ」からすぐに「突破」、「シュート」に至る経路、それぞれの局面においてフリースロー等による中断、再攻撃になる経路というように示されている。本研究では最終的にシュートまで至った場面を対象とすることとし、フリースロー等による中断、再攻撃の経路の場面は除き、「展開」局面がある経路を第1経路、「展開」局面がない経路を第2経路とした。また本研究は、遅攻におけるポストプレイヤーのプレイ様相を調査するため、ポストを含めた2人～3人でのコンビネーションプレイによって突破まで至った、またはボールを損失した場面を対象とし、攻撃の局面の中から「突破」に繋がる局面である「きっかけ」局面でのプレイ、「展開」局面でのプレイについて経路ごとにまとめていくこととした。なお、「展開」局面におけるプレイは、「突破」に繋がったプレイのみを記述していった。

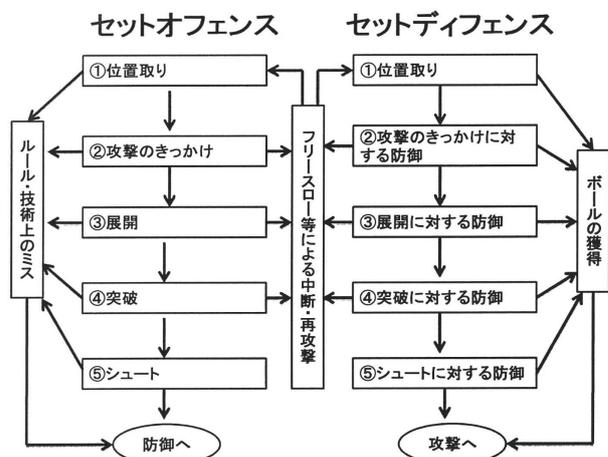


Fig1. セットオフenseとセットディフェンスの細局面（大西）

4. 標本にした試合

本研究では、トップレベルのポストプレイヤーの遅攻における攻撃様相を調査するためにヨーロッパのトップクラブチームが試合を行う、EHF CHAMPIONS LEAGUEの試合を標本にした。（Table 1）

Table1. 標本にした試合

シーズン	対戦カード	試合結果
2009/2010	FCK Handbold A/S(DEN) 対 HSV Hamburg(GER)	27-34
	F.C. Barcelona Borges(ESP) 対 MKB Veszprém KC(HUN)	33-27
	Rhein-Neckar Löwen(GER) 対 MKB Veszprém KC(HUN)	32-29
	KIF Kolding(DEN) 対 THW Kiel(GER)	31-31
2010/2011	F.C. Barcelona Borges(ESP) 対 Rhein-Neckar Löwen(GER)	30-31
	MKB Veszprém KC(HUN) 対 HSV Hamburg(GER)	33-30
	KIF Kolding(DEN) 対 TATTRAN Presov(SVK)	28-27
	F.C. Barcelona Borges(ESP) 対 THW Kiel(GER)	32-29

5. シュート場面の抽出条件

各シーズンのシュートエリアを調査するために以下の条件でシュート場面を抽出した。

- ① 6対6の攻防における遅攻である
- ② 6-0ディフェンスシステムである

6. ポストプレイ場面の抽出条件

各シーズンにおけるポストプレイパターンを調査するために以下の条件でポストプレイ場面を抽出した。

- ① 6対6の攻防における遅攻である
- ② ポストプレイヤーを1人配置する3-3オフENSシステム (Fig2) である

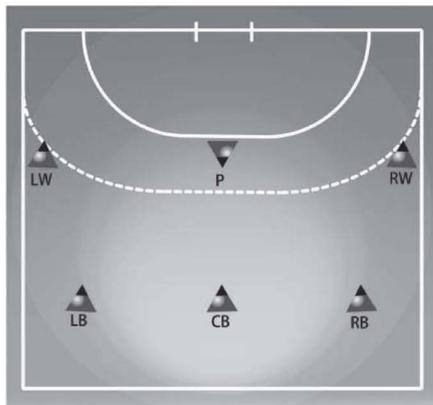


Fig2. 3-3オフENSシステム

- ③ 6-0ディフェンスシステムである
- ④ ポストを含めた2人～3人のコンビネーションプレイによって突破まで至った攻撃である

結果及び考察

1. 競技規則改訂によるポストプレイへの影響について

本研究は、ヨーロッパにおける2009/2010年シーズンと2010/2011年シーズンにおけるトップレベルのポストプレイヤーの遅攻における攻撃様相を調査し比較した。その結果、シュートエリアについて、有意な差は認められなかった (Table2) が、プレイパタ

ーンについて有意な差が認められる項目が存在した (Table3)。このことより、競技規則改訂後も引き続きポストプレイは得点するために有効なプレイ手段として考えられ、ファウルにならないように戦術的に工夫され試合で利用されているということが推察された。

Table2. シュートエリア別の生起率及び成功率

		2009/2010	(n)	2010/2011	(n)
生起率	サイド	13%	(182)	11%	(158)
	ポスト	17%	(182)	17%	(158)
	6m	16%	(182)	17%	(158)
	ミドル	17%	(182)	15%	(158)
	ロング	37%	(182)	40%	(158)
成功率	サイド	67%	(24)	56%	(18)
	ポスト	84%	(31)	70%	(27)
	6m	86%	(29)	85%	(27)
	ミドル	35%	(31)	39%	(23)
	ロング	40%	(67)	33%	(63)

Table3. 経路ごとのポストプレイパターン生起率

		2009/2010	(n)	2010/2011	(n)	有意差
経路1 きっかけ	生起率 ① たてブロック、横ブロック	51%	(61)	30%	(46)	*
	② 支援ブロック	2%	(61)	2%	(46)	
	③ スライド同方向	5%	(61)	15%	(46)	
	④ スライド逆方向	23%	(61)	20%	(46)	
	⑤ ポストのみが動く	0%	(61)	0%	(46)	
	⑥ パサーのみが動く	0%	(61)	0%	(46)	
	⑦ 予めマークでお互いに動かない	0%	(61)	0%	(46)	
	⑧ 前方への中継プレイ	0%	(61)	0%	(46)	
	⑨ スカイプレイ	0%	(61)	0%	(46)	
	⑩ 関与なし	20%	(61)	33%	(46)	
経路1 展開	生起率 ① たてブロック、横ブロック	10%	(61)	4%	(46)	
	② 支援ブロック	18%	(61)	11%	(46)	
	③ スライド同方向	5%	(61)	2%	(46)	
	④ スライド逆方向	30%	(61)	15%	(46)	
	⑤ ポストのみが動く	5%	(61)	4%	(46)	
	⑥ パサーのみが動く	0%	(61)	13%	(46)	*
	⑦ 予めマークでお互いに動かない	0%	(61)	0%	(46)	
	⑧ 前方への中継プレイ	0%	(61)	0%	(46)	
	⑨ スカイプレイ	0%	(61)	0%	(46)	
	⑩ 関与なし	33%	(61)	50%	(46)	
経路2	生起率 ① たてブロック、横ブロック	46%	(28)	52%	(27)	
	② 支援ブロック	15%	(28)	11%	(27)	
	③ スライド同方向	12%	(28)	4%	(27)	
	④ スライド逆方向	23%	(28)	22%	(27)	
	⑤ ポストのみが動く	4%	(28)	4%	(27)	
	⑥ パサーのみが動く	0%	(28)	7%	(27)	
	⑦ 予めマークでお互いに動かない	0%	(28)	0%	(27)	
	⑧ 前方への中継プレイ	0%	(28)	0%	(27)	
	⑨ スカイプレイ	0%	(28)	0%	(27)	
	⑩ 関与なし	33%	(28)	50%	(27)	

注) *:2009/2010シーズンと2010/2011シーズンの間に5%水準で有意差があることを示す。

2. プレイパターンの変化について

経路1において、きっかけ局面と展開局面どちらの局面においてもブロックプレイが減少傾向にあった。特に、経路1のきっかけ局面における①たてブロック、横ブロックと経路1展開局面における⑥パサーのみが動くプレイにおいて有意な差が認められた。きっかけ局面においてブロックをしてスペースへ移動していたプレイがブロックなしでスペースに移動するプレイに変化し、展開局面においてボールを受け取る時にブロックをしてスペースを確保していたプレイがブロックなしでボールを受け取るプレイに変化したと推察される。

3. 今後のポストプレイの課題

本研究によってポストプレイにおいてブロックプレイは減少傾向であるが、シュート成功確率が高いという点でポストプレイは得点するための有効なプレイ手段であることが示唆された。よって、今後のポストプ

レイはシステムチェンジを利用した第2のポストプレイヤーによるポストプレイや、スペースを有効活用できるような新たなオフェンスシステムを開発していくことが必要になってくると考えられる。また、ファウルにならないブロック技術は「受身であること」が必要であるため、ディフェンスの動きを予測する力を養う必要があると考えられる。よって、効果的なブロックプレイは、予測が容易になると考えられる戦術的なレベルで開発するのが良いのではないかと考える。

まだ競技規則は改訂されたばかりであるため、今後資料収集を継続的に行い、ブロックプレイがファウルとなる基準を見極めていくことが必要であると考えられる。

参考文献

- 1) Zoltan Marczinka (1993) : PLAYING HANDBALL -A COMPREHENSIVE STUDY OF THE GAME-. Trio Budapest Publishing Company, Hungary, pp.233-235
- 2) 大西武三, 笠井恵雄, 多和健雄, 江田昌佑, 武井光彦, 浅野鉦世 (1971) : ハンドボールの攻撃パターンに関する研究. 日本体育学会第22回大会号, p475
- 3) 村松誠, 大西武三 (1982) : ハンドボールにおけるポストプレーとポストへのパスに関する研究日本体育学会第33回大会号, p615
- 4) 大西武三 (2009) : 筑波大学のハンドボールとともに45年, 筑波大学体育科学系紀要, 第32巻, pp9-27