

## 原著論文 男子ハンドボール競技におけるバックコートプレイヤーの有効的なフェイントプレー : 日本代表選手と韓国代表選手とを比較して

著者	永野 翔大, 藤本 元, 會田 宏
著者別名	NAGANO Shota, FUJIMOTO Hajime, 會田 宏
雑誌名	大学体育研究
巻	39
ページ	19-28
発行年	2017-03
その他のタイトル	Original Articles Effective feint play by the backcourt players in men's handball: Comparing Japanese and Korean representative players
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2241/00145903">http://hdl.handle.net/2241/00145903</a>

# 男子ハンドボール競技におけるバックコートプレイヤーの 有効的なフェイントプレー —日本代表選手と韓国代表選手とを比較して—

永野翔大<sup>1,2)</sup>, 藤本 元<sup>3)</sup>, 會田 宏<sup>3)</sup>

## Effective feint play by backcourt players in men's handball: Comparing Japanese and Korean representative players

Shota NAGANO<sup>1,2)</sup>, Hajime FUJIMOTO<sup>3)</sup>, Hiroshi AIDA<sup>3)</sup>

### Abstract

This study clarifies the current status and issues concerning effective feint play by Japanese backcourt players in men's handball in a one-on-one situation by comparing them with Korean players. Ten international men's handball matches from 2008 to 2012 in both Japan and Korea were chosen as the sample. Data from these matches were collected through a notational analysis of the players' performance in the game. The results were as follows.

Japanese players tend to be less effective than their Korean counterparts in feint play in a one-on-one situation. In an approach run phase, at many instances, Japanese players use the "no approach run" and "dribble" techniques. However, they take few approaches "at fast speed." In the breakthrough phase, Japanese players tend to take "a position in front of the DF" and at "a middle distance to the DF" and often use "a one leg stop." Further, Japanese players tend to attempt a breakthrough with a "simple fake movement."

Korean players' feint play tends to be more effective than that of Japanese players. In an approach run phase, at many instances, Korean players use "at fast speed"

---

1) 大東文化大学スポーツ・健康科学部スポーツ科学科非常勤講師

Graduate School of Sports and Health Science, Daito Bunka University

2) 筑波大学大学院人間総合科学研究科3年制博士課程コーチング学専攻

Graduate School of Comprehensive Human Sciences Doctoral Program in Coaching Science,  
University of Tsukuba

3) 筑波大学体育系

Faculty of Health and Sport Sciences, University of Tsukuba

techniques. However, they used the “no approach run” and “dribble” techniques at very few instances. In the breakthrough phase, Korean players tend to take “a position in the dominant hand side” and at “a middle distance to the DF” and often use “both legs stop.” Further, Korean players tend to attempt a breakthrough with “multiple fake movements.”

Key words: one to one, individual tactics, notational analysis of game performance

## I. 緒言

ハンドボールにおける国際競技力は、母国と言われるドイツやデンマーク（岡本，1992）を中心とした欧州諸国が高い。日本代表男子チーム（以下，日本）は欧州諸国に比べ形態的に大きく劣っている（大西，2015）。その差を埋められない日本は，国際競技力が低く，1988年ソウル大会以降，オリンピックに出場できていない。日本がオリンピックの出場権を獲得するためには，アジア予選においては韓国代表男子チーム（以下，韓国）が，世界最終予選においては欧州諸国が大きな障壁となっている（和田ほか，2013）。

日本と同様に欧州諸国に対して形態的な問題を抱えている韓国は，オリンピックにおいて，1988年ソウル大会では銀メダルを獲得し，その後は，1996年アトランタ大会，2016年リオ大会を除くすべての大会に出場しており，2008年北京大会では2位となったアイスランドを予選リーグで下し，欧州勢以外で唯一8位に入賞した。韓国はその最大の特徴である精度の高いフェイントプレー<sup>(註1)</sup>（栗山，2012，p. 34），すなわち攻撃における高い個人戦術力（シュペート，2003a）を武器に，ハンドボール界において新風を起こし（会田，1992），形態的に恵まれないプレーヤーがいかにして大きなプレーヤーと対等に戦うかを世界に見せつけている。これらのことから，日本が高い国際競技力を得るためには，国際競技力の向上に成功しており，形態的に似ている韓国のフェイントプレーを参考にすることが有用だと考えられる。

フェイントプレーは組織攻撃（セットオフエンス）において，攻撃プレーヤーと防御プレーヤーとが1対1で対峙している状況の突破を試みる際に多用される（栗山，2012，p. 34）。1対1の突破後，攻撃プレーヤーはノーマークになる可能性が高く（大西ほか，1983），そのシュート成功率も高い（河村ほか，1986）。そのため，フェイントプレーを用いた1対1の突破は，ハンドボール競技において最も多用される攻撃戦術である（水上ほか，1984）。特に，バックコートプレーヤーは，他のポジションに比べて，より大きな，より自由な空間でプレーできるため，フェイントプレーを伴った1対1を用いて防御プレーヤーの突破を試みることが多い。

フェイントプレーに関する研究は，日本におけるトッププレーヤーの1対1状況を突破するコツを質的に明らかにした研究（會田・富本，2012），大学リーグにおけるフェイントプレーの動作に着目した研究（栗山，2012；山田・山田，2016），フェイントプレーの種類や動作効率について言及した研究（池田，1976；大西ほか，1982；土井，1985）がある。しかし，これらはいずれも日本人のプレーヤーを対象にした研究であり，日本が高い個人戦術力を養成するためには，日本と韓国が試合中に使用しているフェイントプレーの比較を行い，日本の課題を明らかにすることが求められると考えられる。

このような試合中に使用されるプレーの有効性を検討する方法に記述的ゲームパフォーマンス分析がある（中川，2011，p. 10）。これは，研究目的に応じて項目を定め特定の表記方法を

使って試合でのチームやプレーヤーのパフォーマンスを記録し、その記録結果を特定の観点から数量的に処理する手法を指し、わが国では単にゲーム分析と呼ばれることが多い（中川, 2011, p. 1）。山田（2010）は、記述的ゲームパフォーマンス分析を用いた研究は、実際の試合そのものを分析できるという大きな利点があり、研究の方法論が十分に吟味されて適切な形で用いられるならば、実践に役立つ知見を生み出すことができる極めて有用な研究とみなすことができると述べている。

そこで本研究では、日本選手と韓国選手を対象に記述的ゲームパフォーマンス分析を用いて、バックコートプレーヤーの1対1状況におけるフェイントプレーを比較し、日本選手の課題を明らかにすることで、コーチング現場に有用な知見を得ることを目的とした。

## II. 方法

### 1. 分析対象

分析対象は日本と韓国の男子代表チームの公式戦とした。日本においては2008年～2012年の間に韓国と戦った5試合、2011年～2012年の間に欧州諸国と戦った5試合の計10試合を対象とし、その中で1対1状況におけるフェイントプレーは138シーンあった。韓国においては2008年～2012年の間に日本と戦った5試合、2009年に欧州諸国と戦った5試合の計10試合を対象とし、その中で1対1状況におけるフェイントプレーは127シーンあった。

### 2. 1対1状況におけるフェイントプレーの局面構造

本研究では1対1状況におけるフェイントプレーを助走局面、突破局面の2局面に分類した（図1）。助走局面とは、攻撃プレーヤー（以下、OF）がパサーからボールを受け、ストップ動作に入るまでを、突破局面とは、OFがストップ動作に入った瞬間から、相手防御プレーヤー（以下、DF）に対して、フェイク動作を開始し、

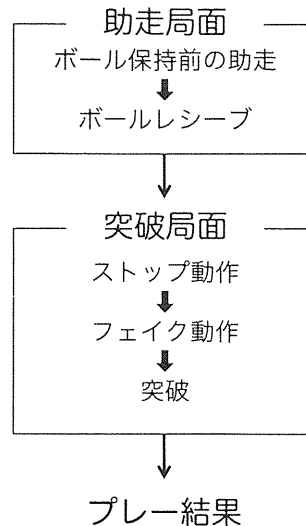


図1 1対1状況におけるフェイントプレーの局面構造

プレーを完了させるまでを指す。

### 3. 分析の項目と手続き

#### (1) プレー結果

フェイントプレーの結果を、シュート（フェイントプレー後、シュートを打った場合）、アシストパス（フェイントプレー後、味方のシュートに繋がるパスをした場合）、7mスロー獲得（フェイントプレー後、明らかな得点チャンスをDFの違反により阻止され、7mスローを獲得した場合）、警告・退場（フェイントプレーに対する違反により、DFに警告または退場が与えられる場合）、パス（アシストパス以外のパス）、フリースロー（DFの違反によりプレーが中断された場合）、ミス（フェイントプレー時にオーバーステップ、オフエンシブファールなどによって相手ボールになった場合）の7つに分類した。その後、プレー結果を、有効なフェイントプレー（シュート、アシストパス、7mスロー獲得、警告・退場）、有効でないフェイントプレー（パス、フリースロー、ミス）の2つに再分類した。

## (2) 助走局面

助走局面における OF の助走スピードを、助走なし（ボールを持って止まっている状態）、遅いスピード（歩く程度の速さ）、中間スピード（ジョギング程度の速さ）、速いスピード（走っている程度の速さ）、ドリブル（助走なしでボールを保持し、ドリブルから始める場合）の5つに分類した。

## (3) 突破局面

### ① DF との位置関係

突破局面開始時の DF との位置関係を、利き手側ずれ（OF が DF に対して半身以上、利き手側にずれた位置にいる状態）、非利き手側ずれ（OF が DF に対して半身以上、非利き手側にずれた位置にいる状態）、正面（OF が DF に対して正面の位置にいる状態）の3つに分類した。

### ② DF との距離

突破局面開始時の DF との距離を、遠い（DF と OF が互いに手を前に伸ばした時に手が触れない間合い）、中程度（DF と OF が互いに手を伸ばした時に手が触れる間合い）、近い（DF が手を伸ばした時に OF の身体に触れることができる間合い）の3つに分類した。

### ③ ストップ動作

突破局面開始時のストップ動作を、両足ストップ（ボールを受け両足で止まる動作）、0-1ストップ（ボールを受け片足で止まり、もう一方の足と上半身でフェイクする動作）、片足ストップ（ボールを受け片足で止まり、もう一方の足ですぐに方向変換する動作）の3つに分類した。

### ④ フェイク動作の数

突破局面における上記③の3つのストップ動作以外に使用したフェイク動作を、アームスイング（非利き手で DF を抑え、利き手を回して DF をかわす動作）、ターン（体を一回転もしくは半回転させ DF をかわす動作）、ドリブル（DF をドリブルに反応させ、かわす動作）、ボディフェイク（ステップを踏まず上半身のみの

フェイク動作）、シュートフェイク（シュートフェイク動作に DF を反応させ、かわす動作）、パスフェイク（味方へのパスフェイク動作に DF を反応させ、かわす動作）、ジャンプスライドフェイク（横方向にジャンプし、DF をかわす動作）の7つに分類した。その後、用いたフェイク動作の数をカウントした。

## 4. データの記録方法

分析対象試合が記録された DVD を視聴し、1対1状況に関して、OF がボールを保持する前の助走から、プレーを完了するまでの映像を観察しながら、独自に作成した観察シートにまとめて記録した。記録にはハンドボールを専門とする1名があたった。

## 5. 結果の処理方法

まず、日本と韓国における分析項目の比率の差を比較するため、カイ2乗検定および残差分析を行った。次に、プレー結果と分析項目との間の関係を明らかにするために、日本と韓国に分けてカイ2乗検定と残差分析を行った。なお、統計処理の有意性はいずれも危険率5%で判定した。

## Ⅲ. 結果

### 1. 日本と韓国のフェイントプレーの比較

表1にフェイントプレーに関する分析結果を日本と韓国に分けて示した。

プレー結果において日本と韓国との間に有意な差は見られなかった（カイ2乗値 1.818, ns）。しかし、韓国は有効なフェイントプレーの割合が48.8%であり、日本の40.6%に比べて多い傾向にあった。

助走スピードにおいて日本と韓国との間に有意な差が見られた（カイ2乗値 73.116,  $p < 0.05$ ）。日本は助走なしの割合が26.8%、ドリブルの割合が20.3%と韓国に比べて有意に多く、韓国は速いスピードの割合が39.4%と日本に比べて有意に多かった。

表1 日本と韓国のフェイントプレーの比較

		日本 (n=138)	韓国 (n=127)
プレー結果	有効なフェイントプレー	56 (40.6%)	62 (48.8%)
	有効でないフェイントプレー	82 (59.4%)	65 (51.2%)
カイ2乗値=1.818, ns			
助走スピード	助走なし	37 (26.8%)*	13 (10.2%) <sup>†</sup>
	遅いスピード	30 (21.7%)	19 (15.0%)
	中間スピード	39 (28.3%)	42 (33.0%)
	速いスピード	4 (2.9%) <sup>†</sup>	50 (39.4%)*
	ドリブル	28 (20.3%)*	3 (2.4%) <sup>†</sup>
カイ2乗値=73.116, p<0.05			
DFとの位置関係	利き手側ずれ	26 (18.8%) <sup>†</sup>	42 (33.1%)*
	非利き手側ずれ	35 (25.4%)	32 (25.2%)
	正面	77 (55.8%)*	53 (41.7%) <sup>†</sup>
カイ2乗値=7.887, p<0.05			
DFとの距離	遠い	5 (3.6%)	8 (6.3%)
	中程度	76 (55.1%)	67 (52.8%)
	近い	57 (41.3%)	52 (40.9%)
カイ2乗値=1.033, ns			
ストップ動作	両足ストップ	31 (22.5%) <sup>†</sup>	68 (53.5%)*
	0-1ストップ	61 (44.2%)	45 (35.4%)
	片足ストップ	46 (33.3%)*	14 (11.0%) <sup>†</sup>
カイ2乗値=32.910, p<0.05			
フェイク動作の数	1つ	69 (50.0%)*	42 (33.1%) <sup>†</sup>
	2つ	59 (42.8%)	57 (44.9%)
	3つ	9 (6.5%) <sup>†</sup>	25 (19.7%)*
	4つ	1 (0.7%)	3 (2.4%)
カイ2乗値=14.700, p<0.05			

\* : 有意に多い (p<0.05)    † : 有意に少ない (p<0.05)

DFとの位置関係において日本と韓国との間に有意な差が見られた(カイ2乗値7.887, p<0.05)。日本は正面の割合が55.8%と韓国に比べて有意に多かった。一方、韓国は利き手側ずれの割合が33.1%と日本に比べて有意に多かった。

DFとの距離において日本と韓国との間に有意な差は見られなかった(カイ2乗値1.033, ns)。日本と韓国いずれにおいても、中程度の割合が多く、次いで近い割合が多かった。

ストップ動作において日本と韓国との間に有意な差が見られた(カイ2乗値32.910, p<0.05)。日本は片足ストップの割合が33.3%と韓国に比べて有意に多く、韓国は両足ストップの割合が53.5%と日本に比べて有意に多かつ

た。

フェイク動作の数において日本と韓国との間に有意な差が見られた(カイ2乗値14.700, p<0.05)。日本は1つフェイク動作の割合が50.0%と韓国に比べて有意に多く、韓国は3つのフェイク動作の割合が19.7%と日本に比べて有意に多かった。

## 2. 日本のプレー結果と分析項目との関係

表2に日本のフェイントプレーに関する分析結果を示した。

助走スピードとプレー結果との間に有意な関係は見られなかった(カイ2乗値=4.275, ns)。

DFとの位置関係とプレー結果との間に有

表2 日本のプレー結果と分析項目との比較

	有効なフェイントプレー	有効でないフェイントプレー	合計	
助走スピード	助走なし	16 (43.2%)	21 (56.8%)	37
	遅いスピード	14 (46.7%)	16 (53.3%)	30
	中間スピード	17 (43.6%)	22 (56.4%)	39
	速いスピード	0 ( 0%)	4 ( 100%)	4
	ドリブル	9 (32.1%)	19 (67.9%)	28
カイ2乗値=4.275, ns				
DFとの位置関係	利き手側ずれ	19 (73.1%)*	7 (26.9%) <sup>†</sup>	26
	非利き手側ずれ	23 (65.7%)*	12 (34.3%) <sup>†</sup>	35
	正面	14 (18.2%) <sup>†</sup>	63 (81.8%)*	77
カイ2乗値=36.577, p<0.05				
DFとの距離	遠い	0 ( 0%)	5 ( 100%)	5
	中程度	47 (61.8%)*	29 (38.2%) <sup>†</sup>	76
	近い	9 (15.8%) <sup>†</sup>	48 (84.2%)*	57
カイ2乗値=32.192, p<0.05				
ストップ動作	両足ストップ	12 (38.7%)	19 (61.3%)	31
	0-1ストップ	26 (42.6%)	35 (57.4%)	61
	片足ストップ	18 (39.1%)	28 (60.9%)	46
カイ2乗値=0.191, ns				
フェイク動作の数	1つ	17 (24.6%) <sup>†</sup>	52 (75.4%)*	69
	2つ	31 (52.5%)*	28 (47.5%) <sup>†</sup>	59
	3つ	7 (77.8%)*	2 (22.2%) <sup>†</sup>	9
	4つ	1 ( 100%)	0 ( 0%)	1
カイ2乗値=17.403, p<0.05				

\* : 有意に多い (p<0.05)    † : 有意に少ない (p<0.05)

意な関係が見られた (カイ2乗値=36.577, p<0.05)。有効なフェイントプレーの割合は、利き手側ずれが73.1%、非利き手側ずれが65.7%であり、正面より有意に多かった。

DFとの距離とプレー結果との間に有意な関係が見られた(カイ2乗値=32.192, p<0.05)。有効なフェイントプレーの割合は、中程度の距離は61.8%であり、近い距離より有意に多かった。

ストップ動作とプレー結果との間に有意な関係は見られなかった(カイ2乗値=0.191, ns)。

フェイク動作の数とプレー結果との間に有意な関係が見られた(カイ2乗値=17.403, p<0.05)。有効なフェイントプレーの割合は、3つのフェイク動作の77.8%、2つのフェイク動作の52.5%であり、1つのフェイク動作の24.6%より有意に多かった。

### 3. 韓国のプレー結果と分析項目との関係

表3に韓国のフェイントプレーに関する分析結果を示した。

助走スピードとプレー結果との間に有意な関係は見られなかった(カイ2乗値5.790, ns)。

DFとの位置関係とプレー結果との間に有意な関係が見られた(カイ2乗値=15.711, p<0.05)。有効なフェイントプレーの割合は、利き手側ずれの66.7%であり、正面より有意に多かった。

DFとの距離とプレー結果との間に有意な関係が見られた(カイ2乗値=14.633, p<0.05)。有効なフェイントプレーの割合は、中程度の距離の64.2%であり、近い距離の28.8%より有意に多かった。

ストップ動作とプレー結果との間に有意な関係は見られなかった(カイ2乗値=4.000, ns)。

表3 韓国のプレー結果と分析項目との比較

		有効なフェイントプレー	有効でないフェイントプレー	合計
助走スピード	助走なし	4 (30.8%)	9 (69.2%)	13
	遅いスピード	11 (57.9%)	8 (42.1%)	19
	中間スピード	23 (54.8%)	19 (45.2%)	42
	速いスピード	24 ( 48%)	26 (52.0%)	50
	ドリブル	0 ( 0%)	3 (100%)	3
カイ2乗値=5.790, ns				
DFとの位置関係	利き手側ずれ	28 (66.7%)*	14 (33.3%) <sup>†</sup>	42
	非利き手側ずれ	19 (59.4%)	13 (40.6%)	32
	正面	15 (28.3%) <sup>†</sup>	38 (71.7%)*	53
カイ2乗値=15.711, p<0.05				
DFとの距離	遠い	4 (50.0%)	4 (50.0%)	8
	中程度	43 (64.2%)*	24 (35.8%) <sup>†</sup>	67
	近い	15 (28.8%) <sup>†</sup>	37 (71.2%)*	52
カイ2乗値=14.633, p<0.05				
ストップ動作	両足ストップ	38 (55.9%)	30 (44.1%)	68
	0-1ストップ	20 (44.4%)	25 (55.6%)	45
	片足ストップ	4 (28.6%)	10 (71.4%)	14
カイ2乗値=4.000, ns				
フェイク動作の数	1つ	21 (50.0%)	21 (50.0%)	42
	2つ	27 (47.4%)	30 (52.6%)	57
	3つ	12 (48.0%)	13 (52.0%)	25
	4つ	2 (66.7%)	1 (33.3%)	3
カイ2乗値=0.461, ns				

\* : 有意に多い (p<0.05)    † : 有意に少ない (p<0.05)

フェイク動作の数とプレー結果との間に有意な関係は見られなかった (カイ2乗値=0.461, ns)。

#### IV. 考察

##### 1. 日本と韓国のフェイントプレーの特徴

助走局面における助走スピードでは、日本は韓国と比べて助走なし、もしくはドリブルを用いてストップ動作を行っていることから、バックコートプレーヤーに求められる要素の一つであるボールを受ける前の動き、すなわち off the ball の動き (シュベート, 2003b) を重視せず、ボールを受けた後の動き、すなわち on the ball でのフェイク動作を用いてDFをかわそうとしていると考えられる。一方、韓国は日本と比べて速いスピードの助走を行っていることから、off the ball の動きを重視しており、ボールを受けた時にはDFに対して有利な状態になること

を狙っていると考えられる。

突破局面におけるDFとの位置関係では、韓国はDFに対して利き手側にずれて対峙しているため、ボールをキャッチした瞬間から、利き手が空き、常にシュートを狙うことができる。このように、パスをもらってすぐにシュートを狙えるようにすることは1対1をきっかけとしたプレーの原則である (エーレット, 2003)。また、DFに対して半身ずれて対峙することで、その後のフェイントプレーを有利に行える。一方、日本は一度DFと正面で対峙した後、フェイク動作を行っていることから、ボールをキャッチした瞬間に相手DFに攻撃の圧力をかけられないプレーになっていると考えられる。

突破局面におけるDFとの距離では、日本、韓国ともに中程度の間合い、すなわちDFにとって守ることが難しい「負けの間合い」(佐藤, 2011, p.21) の割合が多く、日本、韓国ともに



良い間合いの中でフェイントプレーを行えていると考えられる。

突破局面におけるストップ動作では、日本は片足ストップを、韓国は両足ストップを多用している。片足ストップは、抜きたい方向とは逆の足でストップし、その方向にDFを反応させ、空いたスペースを突破することを狙ったフェイントプレーであるため、切り返す方向が限られてしまう。一方、両足ストップは両足が地面に接地しているため、左右どちらの方向へも切り返しが可能となり、切り返す方向をDFに読まれにくい点が特徴である。つまり、日本は韓国に比べてDFがOFの方向変換を予測しやすいストップ動作をしていると考えられる。

突破局面におけるフェイク動作の数では、日本は1つのフェイク動作を、韓国は3つのフェイク動作を多用していた。この結果には、フェイントプレー前半のストップ動作が深く関わっていると考えられる。日本は0-1ストップ(44.2%)や片足ストップ(33.3%)を多用しているため、DFと対峙した中で静止することが難しく、フェイク動作を組み合わせられないと考えられる。一方、韓国はボールを受け一度静止する両足ストップを多用(53.5%)しているため、様々なフェイク動作を組み合わせられると推察される。

## 2. 日本の有効的なフェイントプレー

日本はDFに対して利き手側、もしくは非利き手側にずれた場合には有効なフェイントプレーとなっている。特に、利き手側にずれた場合には70%以上が有効なフェイントプレーになっていた。先述したように、OFが利き手側にずれた位置に入ることによって、ボールをキャッチした瞬間からシュートチャンスが生まれ、DFはそれを防ごうと反応せざるを得ない。このような状況を作り出すことが、有効なフェイントプレーにつながると考えられる。

日本はDFと中程度の距離の場合には、DFにとって「負けの間合い」をとれ(佐藤、

2011, p. 21)、有効なフェイントプレーとなるが、DFと近い距離の場合には、DFに接触される可能性が高まり、有効でないフェイントプレーになると考えられる。

日本は2つもしくは3つのフェイク動作を用いた場合には、有効なフェイントプレーにつながっている。また、3つのフェイク動作を用いた場合、約8割が有効なフェイントプレーになっている。複数のフェイク動作を組み合わせることで、DFを左右に揺さぶることができ、有効なフェイントプレーにつながっていると考えられる。このように、日本は複数のフェイク動作を用いることで有効なプレーにつながりやすいが、その使用頻度の少なさから、技術が定着していないと考えられ、複数のフェイク動作を用いたフェイントプレーの習熟度の低さが推察される。

## 3. 韓国の有効的なフェイントプレー

韓国はDFに対して、利き手側にずれた場合には有効なフェイントプレーに、正面の場合には有効でないフェイントプレーになっている。これは、日本と同様の理由だと考えられる。

韓国はDFと中程度の距離の場合には有効なフェイントプレーに、DFと近い距離の場合には有効でないフェイントプレーになる。このことも、日本と同様の理由だと考えられる。

## 4. 日本の課題

日本の1対1状況におけるフェイントプレーの特徴および有効的なフェイントプレーを分析した結果、日本の課題として以下の2点が明らかとなった。

### (1) 突破局面では積極的に利き手側にずれて突破を狙うこと

日本は、DFに対して利き手側にずれることで約7割が有効な1対1になることから、突破局面において、積極的に利き手側にずれてフェイントプレーを使用し、突破を試みるべきである。

(2) いくつかのフェイク動作を組み合わせたフェイントプレーの習熟度を高めること

日本は、3つのフェイク動作を用いることで約8割が有効なフェイントプレーになることから、複数のフェイク動作を組み合わせたフェイントプレーの習熟度を高めることが求められると考えられる。

## V. 要約

本研究では、日本選手と韓国選手を対象に記述的ゲームパフォーマンス分析を用いて、バックコートプレーヤーの1対1状況におけるフェイントプレーを比較し、日本選手の課題を明らかにすることで、コーチング現場に有用な知見を得ることを目的とした。その結果、以下の知見を得た。

### 1. 日本と韓国のフェイントプレーの特徴

1対1状況でのフェイントプレーにおける国ごとの特徴は以下の通りである。

#### (1) 日本

日本は韓国と比べ、有効でない1対1になる傾向がある。また、助走局面において助走無し、ドリブルを使った助走が多く、速いスピードでの助走は少ない。さらに、突破局面開始時点においてDFと正面の位置関係になることが多く、DFと中程度の距離をとる傾向にあり、片足ストップを用いることが多い。そして、1つのフェイク動作を用いて突破を試みるが多い。

#### (2) 韓国

韓国は日本と比べ、有効な1対1になる傾向がある。また、助走局面において速いスピードでの助走が多く、助走無し、ドリブルを使った助走はほとんどない。さらに、突破局面開始時点において利き手側にずれることが多く、DFと中程度の距離をとる傾向にあり、両足ストップを用いることが多い。そして、3つのフェイク動作を用いて突破を試みるが多い。

### 2. 1対1状況における有効的なフェイントプレー

各国の1対1状況における有効的なフェイントプレーは、以下の通りである。

#### (1) 日本

日本は、助走局面では遅いスピードと中間スピードを用い、突破局面では利き手側にずれ、DFと中程度の距離をとり、0-1ストップを用い、3つのフェイク動作を組み合わせることが有効だと考えられる。

#### (2) 韓国

韓国は、助走局面では遅いスピードと中間スピードを用い、突破局面では利き手側にずれ、DFと中程度の距離をとり、両足ストップを用いてからフェイントプレーを行うことが有効だと考えられる。

## 謝辞

本研究のデータの収集及び分析に対して、谷之本陵さん（株式会社テレビ宮崎）より多大なるご支援をいただきました。心より御礼を申し上げます。

## 付記

本研究の一部は、科学研究費補助金（16H03226）を受けて実施された。

## 注記

(1) 1対1状況におけるフェイントプレーは、個人の技を発揮して防御ラインを突破するプレーであり、単に防御ラインを突破するだけでなく、味方への有効なパスや、シュート技術と結びつき、得点するための有効な手段として多用される（平岡、1992）。

## 文献

會田 宏・富本栄次. 卓越したセンタープレーヤーにおける1:1の突破に関する動きのコツ. ハンドボールリサーチ. 1: 17-23. 2012.

- 会田 宏. 第5章 ハンドボールの体力トレーニング:3動きづくり. 財団法人ハンドボール協会 編, ハンドボール指導教本. pp. 166-171. 大修館書店. 1992.
- 土井秀和. ハンドボールにおける対応動作の運動学的研究. 大阪教育大学紀要 IV 教育科学. 34 (1): 99-111. 1985.
- エーレット: 會田 宏 訳. 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ォローのプレイの可能性. 笹倉清則 監, p. 248. Tactics of Handball in The World. 2003.
- 平岡秀雄. 第4章 技術・戦術と指導法: 2 技術戦術の指導. 財団法人ハンドボール協会 編, ハンドボール指導教本. p. 81. 大修館書店. 1992.
- 池田 修. ハンドボールのフェイント動作に関する運動学的研究. 日本体育学会大会号. 27: 484. 1976.
- 河村レイ子・大西武三・水上 一. ハンドボールの攻撃システムに関する研究: 右側ポジションでの利き腕の違い. 筑波大学体育科学系運動学類運動学研究. 2: 49-54. 1986.
- 栗山雅倫. ハンドボール競技における戦術的行動の実態に関する評価: フェイントに着目して. 東海大学スポーツ医科学雑誌. 24. 2012.
- 水上 一・大西武三・河村レイ子. ハンドボール競技における戦術的研究: セットオフセンスでの戦術. 筑波大学体育科学系運動学類運動学研究. 1: 43-49. 1984.
- 中川 昭. ラグビーにおける記述的ゲームパフォーマンス分析を用いた研究. 筑波大学体育科学系紀要. 34: 1-16. 2011.
- 大西武三・江田昌佑・水上 一・河村レイ子. ハンドボール競技における1対1の突破に関する研究. 日本体育学会大会号. 33: 616. 1982.
- 大西武三・水上 一・河村レイ子. 現代スポーツコーチ実践講座7ハンドボール. p. 110. ぎょうせい. 1983.
- 大西武三. ハンドボールの発展と日本ハンドボール学会. ハンドボールリサーチ. 4: 67-70. 2015.
- 岡本研二. 第1章 ハンドボール競技の概要: 1 ハンドボールの歩みと現況. 財団法人ハンドボール協会 編, ハンドボール指導教本. pp. 9-16. 大修館書店. 1992.
- 佐藤壮一郎. ディフェンス編. 財団法人日本ハンドボール協会 編, ハンドボール指導教本 NTS 2011. 財団法人日本ハンドボール協会. 2011.
- シュベート: 土井秀和・笹倉清則・水上 一 訳. 種々のゲーム構想に対する個人技能: 1988年ソウルオリンピック男子決勝戦の分析. 笹倉清則 監, pp. 113-119. Tactics of Handball in The World. 2003a.
- シュベート: 会田 宏 訳. 単なるロングシューターでなく, スピーディーで活動的なバックコートプレイヤーが目指される 第1部. 笹倉清則 監, pp. 299-305. Tactics of Handball in The World. 2003b.
- 和田 拓・藤本 元・山田永子・會田 宏. ハンドボール日本代表チームにおける攻撃の現状と課題: 同一監督が指揮した2008年から2012年までの公式試合の分析から. ハンドボールリサーチ. 2: 9-20. 2013.
- 山田永子. わが国の女子ハンドボール競技におけるシュートプレーの問題点とその改善に関する研究: ヨーロッパ強豪国との比較に基づいて. 平成22年度筑波大学大学院博士論文. 2010.
- 山田盛朗・山田永子. ハンドボール競技における右バックコートプレイヤーの1対1の突破プレー: 右利きと左利きの特徴に着目して. いばらき健康・スポーツ科学. 32: 25-33. 2016.