

ハンドボールにおける世界の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 —

大 西 武 三

The Study of Tactics in Handball at the World Top Level — With Special Reference to Tactics of the Organized Offense —

OHNISHI Takezo

The purpose of this study was to clarify the tactics of organized offense by analyzing the games of the world top level. The games of top three teams, in world championship in 1997, as objects were analyzed according to phase development of organized offense. The following results were obtained.

In an organized offense situation, these three types of penetration process are attempted to have shooting chances.

The 1st process; Positioning → Starting → Developing → Penetration → Shooting

The 2nd process; Positioning → Starting → Penetration → Shooting

The 3rd process; Positioning → Starting(Penetration) → Shooting

About a half attacks which lead to shooting were the 3rd process of attack. In addition, 75% of complete attacks were the second and third process. It indicates that the attacks were short with zero to two passing and playing by one to three players.

The starting of attack was divided into 13 different categories, and then, parallel movement, changing to double line player system and formation play were mainly used. The frequency of use of formation play depended on each team.

Moreover, the penetration was divided into 11 categories. And main use of that were parallel movement, penetration by single player and formation play. The usage of 11 categories were depended on each team.

Key words: Handball, Tactics, Organized offense, Starting, Penetration

1. はじめに

ハンドボールの競技力は年々向上し発展してきているが、それは、トレーニング環境の改善等によって、技術・戦術・体力的要因が向上してきたからにはほかならない。1972年ハンドボールがオリンピック種目となり、国家間の競争が激しくなったことにより、その発展は一層顕著になってきた。しかし1980年のモスクワオリンピックでは、身体接触時における反則が激しくなり、ハンドボールの在り方が問題にされた⁸⁾。その対策とし

て「段階的罰則の適用」という、技術的行為以外で起こる反則に厳しい罰則が適用されることになった。その結果、技術・戦術的行為が容易になり、その発展が助長されてきた。

特に、戦術は大会ごとに変化の様相を見せ、勝つためには、チームとしての戦術の良しあしが、勝敗に大きく影響しているのは明白である。現実の指導現場においても戦術の重要性は認識されているものの、戦術の指導法が確立されていないのが現状である。筆者は戦術の指導法を確立するた

めの第一歩として、ゲームがどのような局面で構成されているかを明らかにすることを試みた。その結果、局面の構成を大枠でとらえると速攻とその防御、組織攻撃とその防御の4局面となるが、より具体的に局面を細分化したとき速攻とその防御はそれぞれ4局面、組織攻撃と組織防御はそれぞれ5局面の18局面で構成されることを報告した⁶⁾。

本研究では、世界のトップレベルチームを対象にゲームの4局面のうち組織的攻撃(一般的にはセットオフenseと呼ばれているため本稿においても以後はセットオフenseの用語を使用する)に焦点を絞り、その戦術を局面経過及び局面構成要素である攻撃の「きっかけ」、 「突破」を具体的に把握し、戦術の指導法に寄与するとを目的としている。

2. セットオフenseについて

1) 速攻とセットオフense

近代ハンドボールは速攻に多くの関心を払っている。それは、ダイナミックでスピード感あふれるプレイが現代人の感覚にマッチしていることや速攻が防御の成功を基盤として瞬時に得点できるプレイであるために、戦術的に相手を窮地に追い込んだり、自チームの劣勢を一気にばん回することが可能であるからである。しかしゲームにおけるセットオフenseと速攻の割合をみると、セットオフenseの割合が多いことが報告されている^{2-6,8,9)}。本研究対象でも攻撃回数から見た割合では、平均で76.6パーセント、多い試合で90パーセント、少ない試合では約60.6パーセントがセットオフenseである。しかし攻撃の成功率(ゴールイン数÷(シュート総数+ミス数)×100)では、セットオフenseが約40.1パーセント、速攻が49.3パーセントと速攻の成功率がかなり高い。これは速攻でのシュートがノーマークで打たれることが多く成功率が高い(セット, 51.3, 速攻, 64.8)。セットオフenseはその成功率においては劣るものの攻撃全体に占める割合は高く、セットオフenseの成功率をあげることが、試合の勝敗に大きく影響することは明らかである。

2) セットオフenseの局面について

セットオフenseは次の5つの局面によって構成されることを筆者は報告したが⁶⁾、それらの局面が果たす戦術的役割は次の通りである。

(1) 位置取り局面(攻撃の組み立て)

自己のポジションにつき、パスを回し、相手ディフェンスの隙を伺いながら攻撃態勢を整える。

(2) きっかけ局面

相手の隙について、あるいはチームの攻撃構想にしたがって個人戦術やグループ戦術を行使して、シュートチャンスを得るべく最初の攻撃を開始する。本研究では、最初に攻撃を開始したプレーヤーとそれに合わせる第2のプレーヤーの動きを「きっかけ」とした。

(3) 展開局面

きっかけ局面での攻撃を継続し突破局面へとつなぐ局面である。

(4) 突破局面

シュートをするための最終局面である。完全なノーマーク状況をつくって突破がはかるものとディフェンスの上から打つなど不完全な状況で突破がはかられるものがある。

(5) シュート局面

この局面は、個人がシュートする局面であり、個人の能力に依存する局面である。

3) きっかけと突破の重要性について

ハンドボールの攻撃は基本的には6対6の対応関係で行われるが、個々の選手は1対1の対応状況になっている。見掛けの上は、防御のシステムによっては、ボールの側に多くの防御プレーヤーが位置取り、1対1関係が崩れているように見える場合があるが、実際は、自分のマークすべき相手を1対1の関係として持っている。最初のきっかけで1対1の関係が崩れた場合は、そのままシュートチャンスに結び付けることが出来る。あるいはその崩れを補うために他をマークしているディフェンスがフォローすることになる。結果としては1人のオフenseに2人のディフェンスが引き付けられることになり他のゾーンにアウトナンバーをつくることが出来る。このきっかけがうまく行かなかった場合は、1対1の関係が崩れないためにプレイが制限され、ディフェンスがオフenseプレイを予測するのが容易となる。またオフenseもプレイ後は、すぐには次の攻撃ポジションを取ることが出来ないためにプレイが継続するとディフェンス側の攻勢になる場合が多く、無理なシュートやインターセプトされる機会が多くなっていく。しかし、きっかけでアウトナン

バーをつくれなくても、その後の局面でアウトナンバーをつくり突破局面へと導く場合もある。よいきっかけと突破局面を作ることが、攻撃活動を成功裏に導く鍵といえる。攻撃活動の起承転結である位置取り、きっかけ、展開、突破、シュートはそれぞれが重要な要素であるが、とりわけ、チーム戦術としてみた場合ディフェンスを崩す「きっかけ」とシュートにつなげる「突破」は攻撃活動の要であり、重要であると言わざるを得ない。

3. 研究の方法

1) 対象

1997年熊本で開催された世界ハンドボール選手権大会より、優勝したロシア、2位のスウェーデン、3位のフランスが互いに対戦する次の3試合を分析の対象とした。

予選リーグ

フランス 26-24 スウェーデン

決勝トーナメント

フランス 21-21 (延長3-4)ロシア

決勝

ロシア 23-21 スウェーデン

この3つのチームは世界のトップを常に争ってきたチームであり(表1)、今大会でもこの3チームは優勝候補の筆頭にあげられ、この3者が相まみえる試合は現状におけるハンドボール戦術が最高度に発揮された試合であるといえる。

2) 分析方法と手順

大会時に製作された国際映像、及び日本ハンドボール協会指導委員会撮影のビデオを資料として、セットオフフェンスにおける選手の動き、パスの経路を時間経過に従ってコート図に記入し、セットオフフェンスの5局面に関して次のチェック項目を設けて整理した。

表1 各国の1990年代の成績

	1990 WC	1992 OLM	1993 WC	1995 WC	1996 OLM	1997 WC
FRA	9	3	2	1	4	3
SWE	1	2	3	3	2	2
RUS	2	1	1	5	5	1

WC:世界選手権大会 OLM:オリンピック
ロシアは旧ソ連, EUAの成績を含む

(1) 位置取り

※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

(2) きっかけ局面

①きっかけの種類:フリーオフフェンス, フォーメーションプレイ

※②ポスト関与:きっかけを始める時のポストの関与の仕方

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:きっかけを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

(3) 展開局面

※①位置:どの位置で展開が行われたか

※②展開に使われたプレイの方法

③効果

(4) 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

(5) シュート局面

※①方法

※②シューターのマーク状況

本研究において、きっかけと突破の方法に主な視点をおいて分析したため、※の項目は考察の対象から外した。

4. 結果と考察

1) セットオフフェンスにおける全攻撃回数について

攻撃回数は、基本的に片方のチームがボールを保持した後シュートやミスでボール保持を失ったとき1回と数えられる。しかし、実際の攻撃を見ると、シュートやミスに至らなくても、途中で攻撃を停止して、攻撃をやり直すことがある。例えば、きっかけを始めたが、ディフェンスに反則され、フリースローとなって再び位置取りから攻撃をやり直す場合、反則にされなくても、攻撃がうまく行かず、位置を取り直してやり直す場合、あ

るいはパスが、ディフェンスの防御によってコート外に出て、スローインとなり、再攻撃になる場合などがある。このような場合はシュートやミスに至らないが、位置取りを再び行って攻撃を繰り返しているといえる。そのような攻撃も1回の攻撃活動とすれば再攻撃になる攻撃回数は、一試合平均26回ある(表2)。フランスとスウェーデン戦でのフランスのように15回という少ない場合とロシアとフランス戦でのロシアのように37回と多い場合がある。基本的な攻撃回数に再攻撃を加えたものを総攻撃回数とすれば、1試合平均68.0回になる。本研究ではこの総攻撃回数をセットオフenseの攻撃として分析の対象にした。

2) セットオフenseの攻撃経過について

(1) 攻撃の経路について

混戦型のチームゲームでは、攻撃側はプレイを継続することが戦術的に重要な要素であり、経験的にも攻撃が成功する場合は、単発的な攻撃より、つないだ攻撃の方が、いい結果をもたらすことが知られている。しかしプレイの継続の程度や成功率との関係は分かっていない。この攻撃の継続状況を攻撃局面の経過の仕方から見てみると、今回の調査で3つの経路があることが認められた(図1)。全ての攻撃は、位置取りから始まり、きっかけへと移行する。その後は3つの経路に枝分かれし突破に至る。第1の経路はきっかけ局面の後1~2のプレイヤー(それ以上のプレイヤーによる場合もある)によって攻撃する展開局面を通過して突破に至るものである。第2の経路はきっかけ後、パスがもう一つつながれ突破の状況に至ったものである。第3の経路はもっとも短い攻撃で、きっかけがそのままシュートに結びつく

ものであり、きっかけが突破の戦術になったものである。

(2) 攻撃経路とその割合

図2は攻撃の経路と各局面でのプレイの種類と割合を示したものである。4つの数値は「全」が3チーム全体の、「FR」はフランスの、「SW」はスウェーデンの、「RU」はロシアの数値を示している。位置取り局面でミスやフリースロー等になり、攻撃が終了した割合は全体で1.2パーセント、フランス、スウェーデン、ロシアはそれぞれ0.7、0.7、2.1パーセントであることを示している。きっかけ局面へは、位置取りで失われた1.2

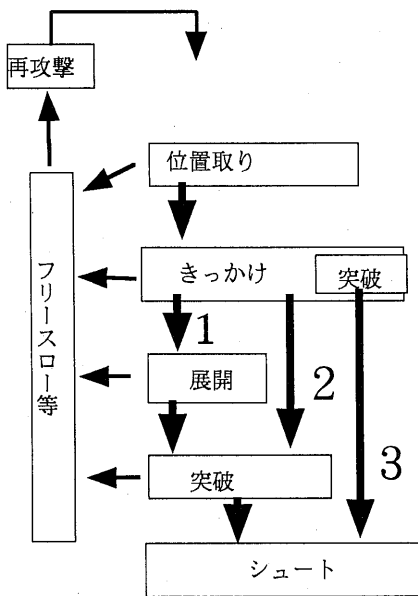
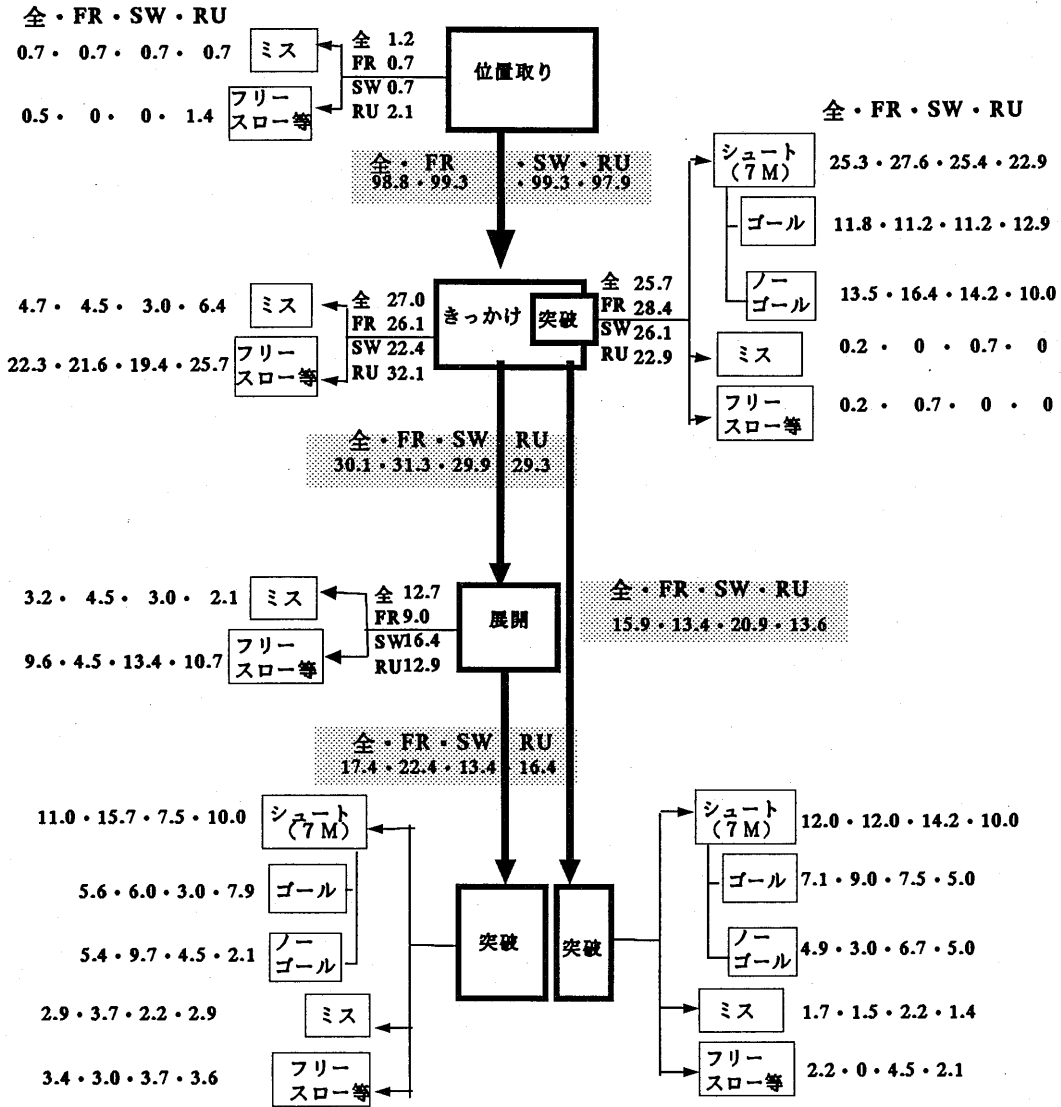


図1 攻撃経路

表2 セットオフense攻撃回数

チーム名(対戦相手)	総攻撃回数	再攻撃数	基本攻撃回数
FRA (SWE)	59	15	44
FRA (RUS)	75	25	50
SWE (FRA)	65	25	40
SWE (RUS)	69	30	39
RUS (FRA)	71	37	34
RUS (SWE)	69	24	45
合計	408	156	252
1試合平均	68.0	26.0	42.0



総攻撃回数408回

図2 攻撃経路とプレイの割合(%)

パーセントを除いた98.8パーセントが移行する。この局面では、全体として27パーセントがきっかけで攻撃が終了、あるいは再攻撃になることを示している。きっかけ局面のなかに突破が記されているが、これはきっかけの動きがそのまま突破になった第3経路のものを示している。第3経路の割合は全体としては25.7パーセントであり、各チームによっても大きな差はない。このきっかけ段階で攻撃の約54パーセントは終了するか、再攻

撃になる。残された攻撃の約46パーセントは、第2の経路であるきっかけ→突破へと15.9パーセントが移行し、第1経路である展開局面へ30.1パーセントが移行する。これらのうち12.7パーセントは展開局面で終了し、17.4パーセントが突破局面へと移行する。この結果から、攻撃の實質的始まりであるきっかけ局面でセット攻撃の約半分が終了することになる。参加するプレイヤー数は1~2人であり、攻撃活動は非常に短いといえる。

また表3はシュートに結びついた攻撃を経路別に割合として示したものである。各チームとも同様の傾向であるが、全体として、50パーセント以上は第3経路によってシュートされ得点していることがわかる。第2経路と合わせると得点では約75パーセントであり、シュートに結びつく攻撃は、パスにして0～2回、プレイヤー数にして1～3人で終了することを示している。

(3) 攻撃経過とシュート成功率

表4は各局面でのシュート成功率を示したものである。シュート成功率は、全体として、高い順から、第2経路、第1経路、第3経路となっており、この傾向はそれぞれのチームによって異なる。フランス、スウェーデンは同じ傾向であり、第2経路でもっとも高い成功率を示し、第3、第1と続いている。フランスは第2経路において、75パーセントの高い値をしめしているが、スウェーデンはそれぞれの値に大きな差はない。ロシアは他の2チームと違った傾向を示し、成功率の高い順から第1、第3、第2経路になっている。とくに第1経路では他の2チームより際立って高い成功率を示し、第3の経路でも他の2チームより高い数値を示している。これは早い展開の攻撃と展開を経過した長い攻撃で高いシュート成功率をあげる特徴のあることを示している。

全体としては、早く攻撃の終了する第3経路でのシュートは割合としては多いが、シュート成功率においては、低い傾向にある。

3) 位置取りについて

表5は、各チームが攻防の対応人数によってどのような位置取りをしたかを示すものである。位置取りはポストプレイヤーをどの位置に配置するかで、ディフェンスに対する効果が非常に違ったものになる。図3はワンポスト、ダブルポストの位置取りを示した。ダブルポスト3はワンポストの配置後、サイドプレイヤーがポジションを移動してダブルポストの位置取りをしたものであり、攻撃のきっかけとしての移動ではない。

位置取り局面では単に位置につくだけでなくパスをしながらきっかけを始めるタイミングをはかる。その方法としてゴールに向かって軽く動きながら、パスを回す方法が一般的にとられる。剣道やボクシングで打ち込むタイミングを計るために軽く動きながら相手の様子を窺う動きに例えられる。

全体的にはワンポストで攻撃する割合が非常に多い。次いでダブルポストやポストなし、フリースローからの位置取りが続いている。ワンポストでは、中央の位置取りがもっとも多く次いで左位置が続いている。ポストを配置しない位置取りは、オフenseが退場している5:6や5:5の時に使われている。チーム別に見てみるとフランスは圧倒的にワンポスト攻撃が多く、3つのポジションを平均的に使っている。スウェーデンはワンポスト中央が多く、ワンポスト右と続いているが、フリースローの位置取りからのきっかけを11回、またスローオフからの攻撃もしかけるなど、

表3 攻撃経路とシュート、得点の割合 (%)

	全体		FRA		SWE		RUS	
	シュート	得点	シュート	得点	シュート	得点	シュート	得点
第1経路	22.8	25.3	28.4	22.9	15.9	13.8	23.3	30.6
第2経路	24.9	22.0	21.6	34.3	30.2	34.5	23.3	19.4
第3経路	52.3	52.7	50.0	42.9	54.0	51.7	53.3	50.0

表4 攻撃経路別のシュート成功率 (%)

	第1経路	第2経路	第3経路
FRA	38.1	75.0	40.5
SWE	40.0	52.6	44.1
RUS	78.6	50.0	56.3
全体	51.1	59.2	46.6

表5 位置取り

	全体							FRA				SWE					RUS				
	6:6	6:5	5:6	5:5	4:6	3:6	計	6:6	6:5	5:6	5:5	6:6	6:5	5:6	5:5	4:6	3:6	6:6	6:5	5:6	5:5
ワンポスト・中央	134	4	4	6	0	0	148	33	0	0	2	45	2	4	0	0	0	56	2	0	4
ワンポスト・右	68	1	1	3	0	0	73	35	0	0	1	25	0	1	1	0	0	8	1	0	1
ワンポスト・左	72	11	6	2	0	0	91	33	5	0	0	12	5	4	1	0	0	27	1	2	1
ワンポスト・中央浮	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	0	0	0
ダブルポスト1	17	11	0	0	0	0	28	6	0	0	0	8	0	0	0	0	0	3	11	0	0
ダブルポスト2	3	0	0	0	0	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ダブルポスト3	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0
ポストなし	4	2	19	11	1	0	37	2	0	8	3	1	0	7	2	1	0	1	2	4	6
フリースローから	13	0	2	0	0	1	16	1	0	0	0	11	0	0	0	0	1	1	0	2	0
スローオフから	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
計	322	29	32	22	1	1	408	115	5	8	6	105	7	16	4	1	1	103	17	8	12

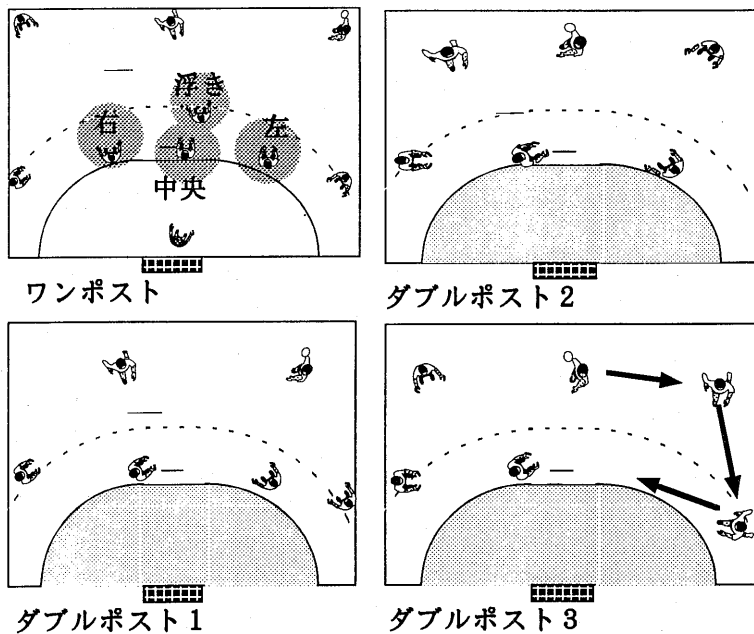


図3 位置取り

バラエティに富んでいる。ロシアは圧倒的にワンポスト中央が多く、次いでワンポスト左位置が多くなっている。チームのプレイヤーの個性、チーム戦術によって、位置取りに違いが出てくるものと思われる。

4) きっかけについて

(1) きっかけを始める位置について

表6はきっかけを始める位置の割合を示したものである。どこから攻撃を始めるかはチーム戦術

上大きなウエイトを持っている。全体的にはセンターから始める割合が多く、次いで、左バックコートプレイヤー、右バックコートプレイヤーからとなっている。サイドからの攻撃は少なく全体的にはセンターライン付近に位置するバックコートプレイヤーから攻撃が始まる。これは、中央がシュート角度が大きく、攻撃の第1段階としてディフェンスの上から打つロングシュートが狙えること、またポストプレイヤーを関連づけて攻撃

できるのできっかけを作る効果において優れているためだと考えられる。チーム別に見てみるとフランスでは、左バックコートプレイヤーからの攻撃がもっとも多く、次いでセンタープレイヤーとなっている。サイドから攻撃する割合も3チームの中ではもっとも少ない。スウェーデンは全体と同様な傾向を示し、ロシアは他のチームに比べて両サイドから攻撃する割合が非常に高くなっている。特に左サイドから攻撃する割合はセンターに次いで多い値になっている。これはバックコートプレイヤーに強力なシューターがいるために、サイドから崩して、左右のバックコートプレイヤー

に展開する攻撃が多いためだと考えられる。

(2) きっかけの方法について

表7の左段はきっかけの方法を示したものである。きっかけの方法を大別すると二つの方法がある。一つは、個々が戦術的な動きの基本に則り自由に判断してコンビネーションをとるフリー攻撃とチーム、あるいはグループで動きの形をきめて行うフォーメーションプレイである。フォーメーションプレイは、そのチーム独自の特徴的な動きがあり、お互いが事前にその動きを知っていなければ行えないプレイである。しかし、フォーメーションプレイによってきっかけを始めても、

表6 きっかけを始める位置(%)

	N	位置							
		右サイド	右バックコート	センター	左バックコート	左サイド	ポスト右	ポスト中央	ポスト左
FRA	133	0.8	23.3	30.8	38.3	3.0	1.5	0.0	2.3
SWE	132	3.7	15.2	37.1	31.8	11.4	0.0	0.8	0.0
RUS	137	11.0	11.0	32.8	19.7	24.8	0.0	0.7	0.0
全体	402	5.2	16.4	33.6	29.9	13.2	0.5	0.5	0.7

表7 きっかけと突破の方法

プレイの系統	きっかけ (%)					突破 (%)						
	パターン	(N)	全体	FRA	SWE	RUS	パターン	(N)	全体	FRA	SWE	RUS
		402	133	132	137	197		74	63	60		
カットイン	3	14.7	12.8	12.1	19.0	4	20.8	17.6	22.3	23.3		
パラレル	3	26.1	27.8	18.2	32.1	3	32.5	35.1	27.0	35.0		
クロス	4	6.4	6.0	9.1	4.4	3	4.6	6.8	1.6	5.0		
ブロック	4	2.0	0	2.3	3.6	4	3.1	2.7	0	6.7		
フ	回り込み	2	2.7	1.5	5.3	1.5	2	2.0	0	3.2	3.3	
リ	ポストプレイ	5	3.0	0	3.8	5.1	11	15.2	10.8	20.6	15.0	
	ダブルポストへの移行	5	22.4	19.5	23.5	24.1	0	0	0	0	0	
1	視野外	1	0.5	1.5	0	0	1	2.0	1.4	1.6	3.3	
	寄せ	2	1.5	0.8	2.3	1.5	1	0.5	0	1.6	0	
	混合	3	5.0	6.8	3.0	5.1	4	8.6	12.2	4.8	8.3	
	フリースロー	2	2.5	0	6.1	1.5	1	1.5	0	4.8	0	
	その他	2	0.5	0.8	0	0.7	0	0	0	0	0	
	小計	36	87.3	77.5	85.6	98.6	33	90.9	86.5	87.3	100	
	フォーメーション		12.7	22.5	14.4	1.4		9.1	13.5	12.7	0	

プレイの形を崩さないで行うのではなく、ディフェンスの対処の仕方によって変化し、バリエーションをもって対応していくものである。

きっかけに使われるプレイは細かく分類すれば、動きのコース、タイミング、使用される技術、その効力等によって無数のパターンが出てくる。会田は、きっかけのプレイについて「ずらし／1対1」、「ブロックプレイ」、「クロスプレイ」、「ダブルポストへの移行」の4つをあげている¹⁾。本研究では調査した結果をプレイの質から分類すれば、フォーメーション含んで13種類に分類することが出来た。会田の分類は、基本的に使用されるきっかけの方法を大まかに4つの種類に分類しているが、指導に際しては、より具体的にその方法を示したほうが現場での適用に有用と考えた。この13種類のプレイを「系統」とした。フリー攻撃はプレーヤーの動き、パスの状況やポストプレイヤーの動きとの関連から細分するとそれぞれの系統に幾つかのプレイの種類があり、全部で36のプレイに分類できた。それを「パターン」とした。「カットイン」、「その他」を除けば基本的に二人のコンビネーションプレイである。

プレイの系統では、全体的にパラレルによるきっかけがもっとも多く、26.1パーセントを占めている。次いでダブルポストへの移行が22.4パーセントと多く、この二つのプレイで全体の50パーセント近くを占めている。ダブルポストへの移行は、サイドから、あるいはセンターからポストに

走り込んでダブルポストの位置取りを行い、ディフェンスのマークミスを誘い、ブロックやポストプレイによりディフェンスを攪乱し得点しようとするものである。これは1980年代に積極的なディフェンスが現れてから使われるようになったものである⁸⁹⁾。この戦術も今回の調査で、移行するタイミングがチームによって工夫がなされ、多様化してきている。この二つに次いで多いのがカットイン、フォーメーションである。カットインは本来、きっかけがパラレル等のコンビネーションによって始められるが、カットインした後パスをつなぐ個人動きで攻撃を終えたものである。その他、ポストプレイ、クロスなど各種のきっかけがある。これらは使われる割合は少ないが、戦術面から見るとチームに幾つものプレイの系統・パターンがあることは非常に大切である。チームが得意とする動きを使えば使うほど、相手チームは予測し、防御しようとする。一方攻撃側はさらに相手の予測を察知し、その逆をとろうとする。同じ動きを何度も使っても、それに対するディフェンスの動きを予測しそれに対処する能力があるかぎり、その動きの効力が失われることはない。しかし、時に目先を変え、ディフェンスの予測を外すことが必要である。割合は少ないが各種のきっかけがあるのは、目先を変えての攻撃やオフenseのディフェンスに対する「予測外し」の結果と思われる。

表8の左段はきっかけに使用されたパターンの

表8 きっかけと突破に使用されるパターン

系 統	パター ン	き っ け								突 破								
		全 体		FRA		SWE		RUS		全 体		FRA		SWE		RUS		
		%	順位	%	順位	%	順位	%	順位	%	順位	%	順位	%	順位			
パラレル	パラレル	21.1	1	19.5	1	16.7	2	27.0	1	27.4	1	27.0	1	23.8	1	31.7	1	
ダブルポストへの移行	センターから	13.4	2	5.3	4	18.9	1	16.1	2									
カットイン	1対1	6.7	3			5.3	4	10.9	3	4.1	5					8.3	3	
カットイン	ポストを使つてのカットイン	5.5	4	5.3	4			7.3	4	10.7	2	10.8	2	7.9	3	13.3	2	
パラレル	切り返し	4.2	5	7.5	2			4.4	5			6.8	4					
ダブルポストへの移行	左サイドから			7.5	2													
クロス	クロス					5.3	4					4.1	5					
ダブルポストへの移行	左45度から							4.4	5									
混合	混合1									6.1	3	8.1	3			6.7	4	
カットイン	単独カットイン									6.1	3	4.1	5	12.7	2			
フリースロー	フリースローポイントから					6.1	3											
クロス	クロスブロック																5.0	5
ポスト	ポスト5									4.1	5			6.3	4	5.0	5	
ポスト	ポスト7													6.3	4			

うち割合の高い順から5位までを示したものである。表中で「プレイの系統」及び「パターン」の両項目にわたって「平行」の用語を使用しているが、これは平行系統のなかに3つのパターンがあり、その一つとして平行パターンがあることを示している。全体として、「平行」や「センターから」が高い割合を示し、続いて「1対1」や「ポストを使つてのカットイン」が続いている。

チーム別に見てみると、フランスは使用されるプレイの系統では平行、ダブルポストへの移行、フォーメーションが多く使われている。特にフォーメーションはカットインに次いで多く、これがフランスの特徴と言える。パターンでは、平行がもっとも多く、切り返し、左サイドからダブルへの移行、ポストを使つてのカットインなどがある。スウェーデンはプレイの系統ではダブルポストへの移行、平行、フォーメーション、カットインが多く使用されている。多く使われるパターンとしてセンターからのダブルポスト移行、平行があり、その他フリースローポイントから、1対1がある。ロシアは使用されるプレイの系統としては平行、ダブルポストへの

移行、ポストプレイ、カットインが多く、パターンとしては平行が圧倒的に多く、次いでセンターからのダブル移行、1対1、ポストを使つてのカットインである。プレイの系統やパターンの使われ方はチームによって差があることからきっかけにはチームによって特徴があると言える。

図4はきっかけと突破に使用されるパターンのうち全体及び各チームで使用される割合が5パーセントを超えるものを示した。フォーメーションは後述するので図4から省いている。

(3) フォーメーションプレイ

表9の左段はきっかけ局面で使用したフォーメーションの種類と回数を対戦別に見たものである。フランスはこのフォーメーションプレイの占める割合が高く、特徴的であるが、スウェーデン戦でFor.1~4を使い、ロシア戦ではそれに加えてFor.5を加えている。スウェーデンは種類がもっとも多く、使用した回数ではフランス戦が多い。ロシア戦では、フランス戦と異なった種類のフォーメーションを用い、相手によって使い分けをしている。ロシアはほとんどの攻撃がフリー攻撃でありフォーメーションプレイをこの大会では2回しか使用していない。この3チームのフォー

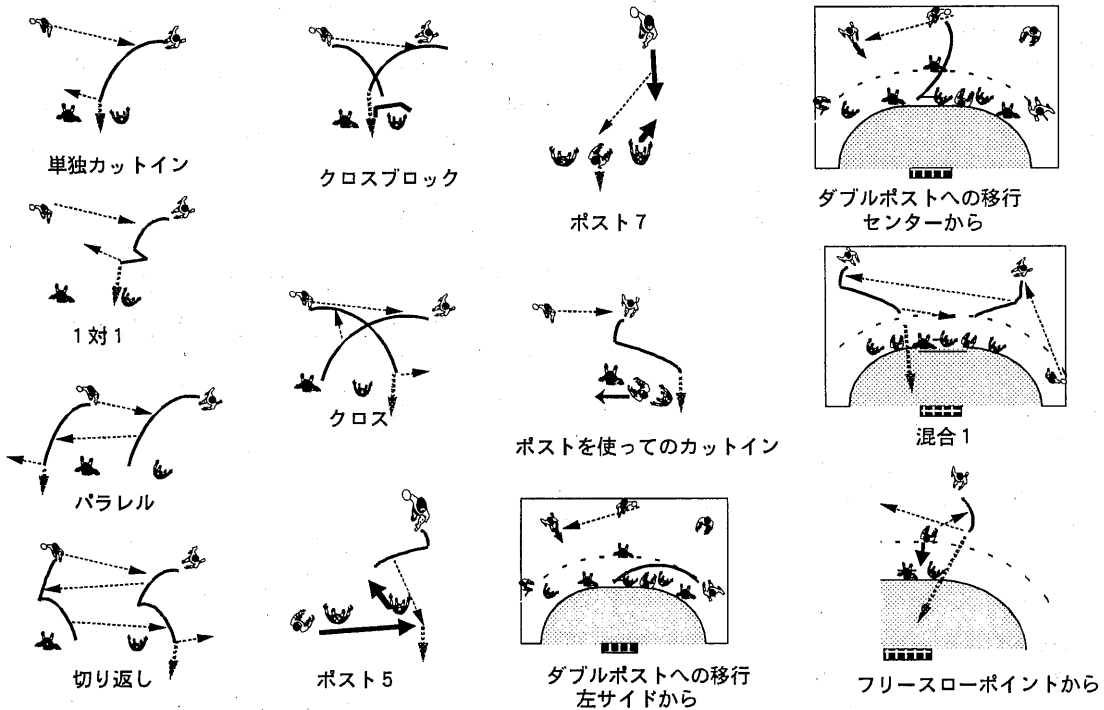


図4 きっかけと突破に用いられるプレイ

表9 フォーマーションプレイの使用(回)

チーム 対戦相手	きっかけ						突破					
	FRA		SWE		RUS		FRA		SWE		RUS	
	SWE	RUS	FRA	RUS	FRA	SWE	SWE	RUS	FRA	RUS	FRA	SWE
For.1とその変形	6	1	2	1	1		2		1			
For.2とその変形	7	1	1			1	1	1	1			
For.3とその変形	3	2	1				2		1			
For.4とその変形	2	1	6	2			1	1	2	1		
For.5とその変形		7	1					3	1			
For.6			1									
For.7				1								
For.8				1								
For.9				1								
For.10					1					1		
小計	18	12	12	7	1	1	6	4	6	2	0	0
中計	30		19		2		10		8		0	
総計	51						18					

メーションプレイを使う割合は、個々のプレーヤーの個人競技力の大きさに逆比例しているように思われる。

各チームの代表的なフォーマーションプレイを図5に示した。

5) 展開局面について

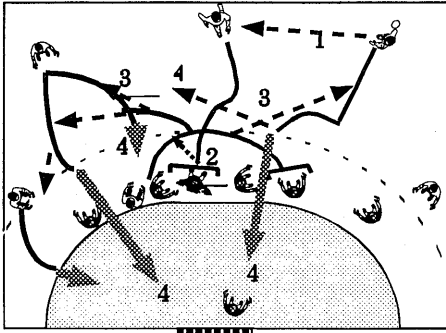
セットオフェンス全体の中で展開に至る攻撃は約30パーセントあるが、その展開を通過して突破に至る攻撃は全体の約17パーセントである。約13パーセントは展開局面でミスやフリースロー等で終了する。きっかけ局面でディフェンスが揺さぶられた後突破局面へとつなぐことがこの局面の役割であるが、パスが1〜2で突破に至るものがほとんどであり、継続が長く続くことはまれである。この局面に関しては、きっかけ、突破局面に比較してその重要性が低いために省略する。

6) 突破とその方法について

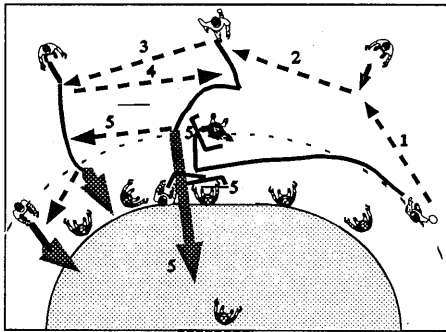
表7の右段は突破に使用した方法を割合として示したものである。表8の右段は使用されたパターンのうち割合の多い順に5位までを示したものである。突破に使われるプレイはフォーマーションを含んで11系統であり、パターンとしてはフリー攻撃に33パターンある。プレイの系統としてはパラレル、カットイン、ポストプレイ、フォーマーションが使用される割合が高い。パ

ターンではパラレルが割合としてもっとも高く、次いでポストを使つてのカットイン、混合1(ダブルポストの攻めにおいて、バックコートプレーヤーがポストプレーヤー二人とコンビネーションを取りながらシュートを狙いもう一方のバックコートプレーヤーにパスをするプレイ)、単独カットインなどが使われている。

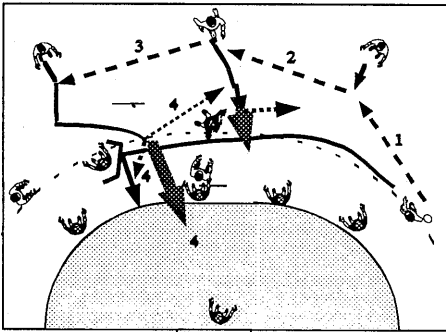
チーム別に見てみると、フランスは使用する系統としては全体の傾向に似ているが、混合、フォーマーション、クロスプレイが他のチームより若干使用される割合が高い。またカットインが、低い割合なのは、コンビネーションによって突破が終了していることを示している。パターンはパラレルが多く、その他ポストを使つてのカットイン、混合1が主に使われている。スウェーデンはプレイの系統としてはポストプレイ、パラレル、カットインの使われる割合が高い。フォーマーションプレイもフランスと同様に比較的高い割合で使用されている。パターンとしては、パラレル、単独カットインが使われる割合が高い。ロシアは使用される系統はパラレル、カットイン、ポストプレイである。フォーマーションプレイを用いず、ブロックプレイは他のチームに比較してもっとも高い割合を示している。パターンとしてはパラレルの使われる割合が非常に高く、次いで



フランスのフォーメーション例



スウェーデンのフォーメーション例



ロシアのフォーメーション例

図5 フォーメーションの例

ポストを使つてのカットイン，1対1である。

表9の右段は対戦した相手別に見たフォーメーションの種類と使用回数である。きっかけで51回のフォーメーションが使用されたが，そのうち突破に結びついたものが18本であり，きっかけで使用したフォーメーションの多くはフリーオフENSへと展開したことを示している。

使われる突破の系統やパターンもチームによって異なり，特徴がある。

5. まとめ

世界のトップチームがセットオフENSの戦術をどのように構想して，実際に行動しているかを，特に，5局面に対する経路，位置取り，きっかけ，突破について，調査研究してきたが，結果は次の通りである。

- セットオフENSで総攻撃回数のうち，シュートに結びつくのは約48パーセントでその内の50パーセント以上は第3経路(位置取り→きっかけ局面での突破)からである。第2経路(位置取り→きっかけ→突破)は約25パーセントであり，第1経路(位置取り→きっかけ→展開→突破)は約23パーセントである。このことはシュートに結びつくプレイのうち，第2，第3経路からのシュートが約77パーセントあり，ハンドボールのセットオフENSは，パスにして0～2回，プレーヤーにして1～3人で突破しシュートに至る短い攻撃である。
- シュート成功率は全体として第2経路(位置取り→きっかけ→突破)がもっとも高く，ついで第1経路(きっかけ→展開→突破の経路)，第3経路(きっかけ→突破)の順になっている。この順位はチームによって異なっている。
- 位置取りについては，ワンポストの位置が圧倒的に多く，全体としては中央にポストを配置する方法がもっとも多く採用されている。その他，ダブルポストやフリースロー等の位置取りもある。チーム別に見ると，位置取りの仕方に特徴がある。
- きっかけを始める位置については，中央3人のバックコートプレーヤーから始めることが圧倒的に多く，その中でもセンターから始める場合が多い。
- きっかけの方法はフォーメーションを含んで13系統，36パターンあり全体的にはパラレルやダブルポスト移行，カットイン，フォーメーション系統をつかって攻める割合が高くなっている。パターンとしてはパラレル，センターからのダブルポスト移行，1対1，ポストを使つてのカットインが使われる割合が高いがチームによって特徴がある。
- 突破の方法は，フォーメーションを含んで11系統33パターンあり，パラレル，カットイン，ポストプレイ，フォーメーション，混合系統が使用される割合が高い。またパターンとしては，

パラレルが圧倒的に多く、ポストを使つてのカットイン、混合1、単独カットインが使用される割合が高い。突破の方法もきっかけ同様チームによって特徴がある。

本研究の目的は、この結果をセットオフENSEの指導法に結びつけることにある。筆者はセットオフENSEを攻撃の経過によって局面に分類し、その局面に応じて具体的な戦術を組み立てていくことが、指導者にも選手にも理解が容易であると考へている。従つて、本研究でも世界のトップチームの戦術について局面を基準として具体的に捉え、戦術に対する考へ方を知ることが出来れば、一般の指導者にも参考になるだろうと考へた。その結果としては、やはり、各局面に対して、各チームの工夫があり、参考にすべき点が多々あった。特にハンドボールの攻撃は、長く継続されるものでなく、短い攻撃でシュートに至るものであることが認識された。このことは、攻撃の実質的始まりである「きっかけ」が重要であり、きっかけ自体が突破の要素を含んでいることを示すものである。セットオフENSEの指導はそのことにもっと注目し指導すべきであることが示唆された。

引用文献

1) 会田宏(1996)：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—。WORLD HANDBALL 1995, 日本ハンドボール協会, 東京, pp76-79.

- 2) Kreisel, W. (1990)：第19回IHFトレーナー報告書, 日本ハンドボール協会, 東京, pp83-109.
- 3) Lund, A. (1994)：OLIMPIC SORIDALITY 1994 報告書, 日本ハンドボール協会, 東京, pp8-9.
- 4) 水上一(1996)：バリエーション豊かで積極的な防御, WORLD HANDBALL 1995, 日本ハンドボール協会, 東京, pp65-75.
- 5) 水上一, 大西武三, 河村レイ子(1974)：ハンドボールにおける戦術的研究—セットオフENSEでの戦術—, 筑波大学体育科学系運動学類運動学研究第1巻, pp43-50.
- 6) 水上一, 大西武三, 河村レイ子(1997)：第12回世界女子ハンドボール選手権でのゲーム分析—全日本女子ハンドボールの現状と課題—, 筑波大学運動学研究第13巻, pp41-50.
- 7) 大西武三(1997)：ハンドボールのゲームにおける局面の構成について, 筑波大学体育科学系紀要第20巻, pp95-104.
- 8) 大西武三, 水上一, 河村レイ子(1974)：ハンドボールの戦術に関する一考察—世界のトップレベルのチームに関して—。筑波大学体育科学系運動学類運動学研究第1巻, pp63-73.
- 9) Pokrajak, b.(1990)：第19回IHFトレーナー報告書, 日本ハンドボール協会, 東京, pp3-18.
- 10) 笹倉清則(1997)：戦術構造の発展史的考察—ハンドボール戦術—, スポーツモルフォロジー研究3 東京, pp100-115.