

ハンドボール競技のゲーム分析  
—速攻の局面分類と構造（1）—  
1996 全日本学生ハンドボール選手権大会 男子の試合から

犬塚秀幸\*, 浅野幹也\*\*, 小山哲央\*\*\*

Game Analysis of Handball  
— Classification and Structure of Phase in Fast Break (1) —  
Men's Game in 1996 All-Japan Intercollegiate Handball Championship

Hideyuki Inuzuka, Mikiya Asano, Tetsuo Koyama

**Abstract**

The purpose of this study is to generalize Phase from numerical and spatial factors, to clear up the structure of phase in the fast break. The subject of the study consisted of men's games after the league semifinals of the 1996 All-Japan Intercollegiate Handball Championship. The subject teams were determined by data recorded during the championship. The subject games were videotaped and analyzed as to the results of play and other analysis factors.

The main results were as follows:

(1) In ball acquisition situations, 55.2 percent of the cases consisted of a fast break following a shot and 29.6 percent following a turnover. Concerning the relation between ball acquisition situations and playing patterns, in over 70 percent of the cases a fast break was followed by a loose ball from a turnover.

(2) With regard to the first area utilized by the players, all of the initial action took place in the back court in the fast break; 58.6 percent was in the danger zone.

(3) The participants on offense had the most goal throw to the goal keeper. About 40 percent were fast breaks following a loose ball from a turnover, and over 30 percent were following a rebound to a court player.

(4) When the goal keeper could not control a ball that had been shot, over 30 percent of the fast breaks shifted to a set offense (positional offense), and supplied many of the passes to court players who were positioned in the danger zone.

---

\*非常勤講師, \*\*尾関学園高校, \*\*\*助教授

## 研究目的

ハンドボール競技のゲーム様相はいくつかの局面に分類される。その基本的要因はボールの所有にあり、攻撃と防御に大別することができる。Ioan Kunst-Ghermănescu はゲームの流れの中で現れる異なる要素を比較することで、攻撃と防御の両方の側面から慣習的に四つの局面に分類した<sup>1)</sup>。Hugo Döbler はその著書の中で『球技にはそれぞれのゲームの流れの中で特定の局面が見分けられる。』と述べており、Kunst と同様に球技とりわけゴール型球技においては途切れることのないゲームの流れで現れる特徴(徴表)から『局面』という表現を用いている様である<sup>2)</sup>。Günther Stiehler らは、攻撃戦術には一つのチームがボールを保持した時に用いる全ての措置・方策が含まれ、攻撃をどの様に組み立て、決着させるかを方向づけることが含まれると述べ、またボールゲームの共通の現象としてボールゲームでは同一あるいは同様のゲーム状況や特殊な手法が繰り返し出現するとも述べている。こうして繰り返される標準行動や標準状況から、チームの攻撃戦術をボールの所有の瞬間から反撃速攻(速攻=Fast Break)とポジショナル攻撃(遅攻=Set Offense)に分けられ、それぞれの戦術行動は開始から完了までが運動学的表現を用いて第一局面(攻撃行為の開始局面)、第二局面(終結準備局面)、第三局面(終結局面)に分類されている<sup>3)</sup>。また、稲垣は戦術の本質的な特性をプレーヤーによって利用される空間を三つに分類することで説明している<sup>4)</sup>。Allan Lund はハンドボールのゲームを六つの局面に分類し、世界の女子ハンドボール界のトップゾーンに位置するデンマーク('96 Atlanta Olympic Games 1 Place, '97 Germany World Handball Championships 1 Place)の新しい戦術コンセプトを示している<sup>5)</sup>。

しかしながら、どれも局面を分類するための確かな定義はなく、7人制ハンドボールが現在に至るまでの過程で多くの指導者や研究者によって慣習的にもしくは哲学的に表現されてい

る。一般的な要因としては：

- (1) ボールの所有とその空間。
- (2) 攻撃プレーヤーの実質的なプレーへの参加人数。
- (3) ボールに関係するプレーヤーによって利用される空間。
- (4) 防御や攻撃におけるチームの状況(組織的もしくは未組織)などである。

本研究では、近代ハンドボールにおける強化領域である速攻<sup>6) 7) 8) 9) 10) 11) 12) 13)</sup>について、数的要因(プレーヤーとパス回数)、空間的要因から速攻の局面をできる限り一般化することと、分類された局面で現れるプレーの特徴から局面毎のプレー構造を明らかにすることで現場指導に傾注するコーチの戦術論の一助となるものを提示できればと考える。

## 研究方法

(1) 研究対象：1996.11.12～16まで熊本市で開催された全日本学生ハンドボール選手権大会男子の試合。研究対象の試合は競技力に大きな差が生じないようにするため、準決勝リーグ以上の試合とした(ベスト8)。分析対象チームはベスト8に勝ち進んだチームの中から、速攻占有率の高いチームを選択し、さらに条件を整えるために、防御システムが6-0SYSTEMを主な防御戦術として採用している三チームとした。(合計9試合、延べ10チーム分の試合データ)その際、録画された試合が不足していたため、大会期間中に実施された試合記録データ(97WM = World Handball Championship 熊本大会で実施された記録方法)を利用して対象チームを決定した。(大会記録データを集計したものを巻末の参考資料に記載した。)

分析対象となるチームにおける全攻撃局面は705例であり(表-1)、そのうち本研究の分析で重要となる攻撃局面、速攻は264例であった(表-2)。さらに遅攻に対する防御活動からの速攻を分析すると言う事と、6-0防御SYSTEMという条件から分析対象は203例となった。

表-1 分析対象となる攻撃局面 (速攻 264 例)

PHASE	ATTACK	%
SET OFFENSE	441	62.6%
FAST BREAK	186	26.4%
FB → SET	78	11.1%
TOTAL	705	100.0%

FB = FAST BREAK  
 FB → SET = 速攻から遅攻への移行

表-2 速攻開始時のディフェンスシステム

	DF SYSTEM	%
6-0SYSTEM	203	76.9%
5-1SYSTEM	6	2.3%
3-2-1SYSTEM	2	0.8%
MAN TO MAN	9	3.4%
OUT NUMBER	3	1.1%
FAST BREAK	41	15.5%
TOTAL	264	100.0%

(2) 分析方法: VTR に撮影された研究対象のゲームを再生し、プレーの結果と分析要因をコード化し統計処理を行った。ゲーム分析モデルは図-1 に示した。

(3) 分析要因: ①速攻における準備局面として攻撃件の獲得状況、速攻開始時のプレーパターンなど標準的状況および標準的行動。

②主要局面での空間的要因 = プレイング・スペースと攻撃方法 (プレーパターン)。

③準備局面から主要局面へ移行段階でのゴールキーパーの役割。

(4) 用語説明

プレイングエリア: ゴールエリア以外のコート内。

リバウンドボール: シュートがゴールキーパーもしくはゴールに当たり跳ね返りルーズになったボール。

ルーズもしくはルーズボール: どちらのチームにもボールの所有がはっきりしないボールの状況。

結果と考察

1) 準備局面での標準的状況と標準的行動

①攻撃権の獲得状況

攻撃の最終局面 (終結局面) は、コート内のいかなる所で起こりえ、予測外の時機に起こる事もある。準備局面での第一目標は攻撃権 (ボールの所有権) を奪う、もしくは相手に得点される事なく攻撃権を喪失させる (攻撃の失敗) ことにある。得点 (Made) もしくは失点 (Missed Point) 以外での攻撃権の移動する状況は、相手のボール操作ミス、ファウル (規則違反)、インターセプト (ボールの奪取) などシュート以外の攻撃権の喪失 (Turn over) とシュートの失敗である (表-3)。

速攻を試みた際の攻撃権の獲得状況では、相手からのシュートが 55.2% (得点となった速攻では 56.9%) で最も多く、次にミスからの速攻 29.6% (得点となった速攻 32.3%) であった。今大会のミス率 (シュート以外の攻撃権の喪失 = ミス + ファウル / 攻撃回数) が 22.7%

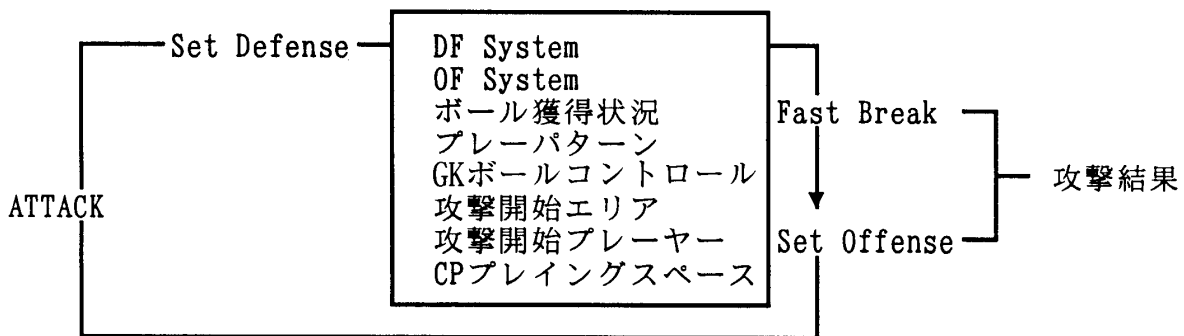


図-1 ゲーム分析モデル

表-3 準備局面での攻撃権の獲得状況

	Try to Fast Break	Fast Break (MADE)	Made/Try
MISS	60 ( 29.6%) 3 ( 1.5%)	21 ( 32.3%) 2 ( 3.1%)	23/ 63 36.5%
FOUL	28 ( 13.8%)	5 ( 7.7%)	5/ 28 17.9%
MISS SHOT	112 ( 55.2%)	37 ( 56.9%)	37/112 33.0%
TOTAL	203 (100.0%)	65 (100.0%)	65/203 32.0%

※ Try = 速攻活動の回数 Made = 得点

であり、攻撃の約7割強（巻末参考資料参照）がシュートで完了している事からこの割合は妥当であるかもしれない。この点について先の研究<sup>10)</sup>では、同じ競技レベル女子の試合で、速攻を行った時の56%はシュート以外の攻撃権の喪失からであり、得点となった速攻では59%と増加し、今回の分析結果とは逆の傾向を示している。これは、先行研究<sup>10)</sup>ではミス率が37.9%と今大会の男子の22.7%よりかなり高く、男子の試合が女子よりもシュートで攻撃が完了する割合が高い事や、6-0防御システムというプレイヤーの配置および防御隊形から相手チームが攻撃をシュートで完了する割合が高くなる可能性などが影響しているかもしれない。また、ファールからの速攻を試みた場合、他の攻撃権の獲得状況よりも得点に繋がる割合が低いのは、シュートとミスともにボールが一度ルーズになるのに対し、ファールの場合はボールが相手攻撃プレイヤーにコントロールされている状態である事が影響しているかもしれない。

速攻が得点に繋がる割合では (Made/Try), ミスとシュートのそれぞれの速攻で差はほとんど観られなかった。

## ②速攻開始時のプレーパターン

攻撃権が移動した状況（獲得）と速攻開始時のプレーパターンについて分析した結果、相手の攻撃ミス（ボール操作ミス）ではルーズボール獲得からの速攻が7割強で最も多かった（表-4-1）。このことは、ボール操作ミスの場

合はボールの所在のほとんどがプレイングエリア内である事を意味し、主にコートプレイヤーは前方で生じた状況に対処する事になる。ファールについては規則上、審判によってプレーが瞬間的に止められフリースローで競技が再開されるのは当然の結果と言える。ゴールキーパー（以後GK）がセーブした場合、約5割がGKによるゴールスロー (Goal Throw), 残りの5割がリバウンドボールからによるものであった。シュートが得点にもGKにもセーブされないシュートミス (Shot Out) の場合、8割弱がGKによるゴールスローであり、ゴールに跳ね返ってのリバウンドボールは約2割であった。ディフェンスプレイヤーによるシュートブロックでは、5割弱 (46.7%) がプレイングエリアでのルーズボールであり、4割がGKによるゴールスローであった（表-4-1）。これらの事は速攻で攻撃が完了した場合においてもほぼ同様であった（表-4-2）。ここで注目したいのは、相手の攻撃がシュートで完了した場合である。速攻を開始しようとするコートプレイヤー（以後CP）は、まずボール獲得のために、二つの事に注意を払う必要がある。ひとつは、相手のシュートがディフェンスラインを完全に通過した際、その約4割近くが（ $37/97 = 38.1\%$ , 速攻で攻撃完了  $25/67 = 37.3\%$ ）リバウンドボールとしてプレイングエリアに跳ね返ってくると言う事。もうひとつは、シュートブロックの場合、4割強がプレイング

表-4-1 攻撃権の獲得状況と速攻開始時のプレーパターン (試みた全ての速攻)

	Looseball Miss	Free Throw	Inter cept	Goal Throw	Looseball Shot Block	Throw In	Rebound Ball	
Miss	45 75.0%	1 1.7%	0	11 18.3%	0	3 5.0%	0	60
Foul	0	28 100.0%	0	0	0	0	0	28
Intercept	0	0	3 100.0%	0	0	0	0	3
GK Save	0	0	0	26 49.1%	0	0	27 50.9%	53
Shot Out	0	0	0	34 77.3%	0	0	10 22.7%	44
Shot Block	0	1 6.7%	0	6 40.0%	7 46.7%	0	1 6.7%	15
Total	45	30	3	77	7	3	38	203

表-4-2 攻撃権の獲得状況と速攻開始時のプレーパターン (速攻で攻撃完了)

	Looseball Miss	Free Throw	Inter cept	Goal Throw	Looseball Shot Block	Throw In	Rebound Ball	
Miss	35 77.8%	0	0	8 17.8%	0	2 4.4%	0	45
Foul	0	18 100.0%	0	0	0	0	0	18
Intercept	0	0	3 100.0%	0	0	0	0	3
GK Save	0	0	0	22 56.4%	0	0	17 43.6%	39
Shot Out	0	0	0	20 71.4%	0	0	8 28.6%	28
Shot Block	0	0	0	5 50.0%	4 40.0%	0	1 10.0%	10
Total	35	18	3	55	4	2	26	143

エリアにボールがルーズの状態になっていると言う事である。さらに、実際に速攻を試みてい

ない場合も含めた時、リバウンドボールの数はこの値よりも多くなる事が推測される。

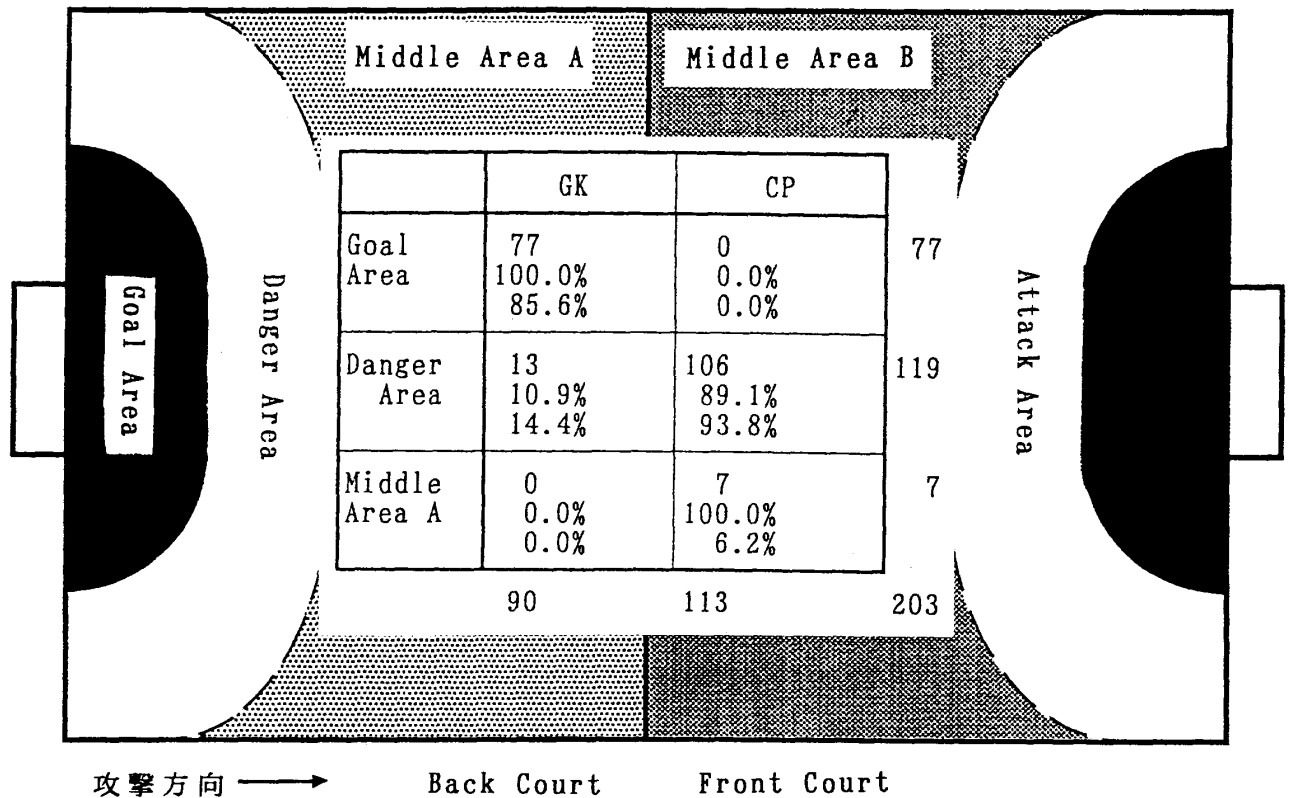


図-2 プレイングスペースとプレイヤーの関係

2) 準備局面から主要局面(終結準備局面)への移行(融合)時機での標準的状況と標準的行動

①速攻開始時のプレイングスペースとプレイヤーの関係

速攻開始時(完全にボール所有権を確保し、実際の攻撃活動開始した時機)に、最初にプレイヤーによって利用された空間(スペース)とボールを保持して行動をした(パスもしくはドリブル)プレイヤーの関係を分析した結果、コートをも5つの空間に分けたところ、危険エリア(Danger Area)が58.6%(119/203)と最も多く、次にゴールエリア(Goal Area)37.9%(77/203)とミドルエリアA(Middle Area)3.4%(7/203)が続いた。速攻の開始行動は全てバックコート(自陣)で行われており、フロントコート(敵陣)では全くなかった(図-2)。この結果はセットディフェンス、いわゆるセットオフense(遅攻もしくはポジショナルオフense)に対する防御からの速攻であるため、相手攻撃チームの攻撃権もしくはボー

ルの喪失が防御側自陣エリアで起こる可能性が大きいという必然的事象かもしれない。

最初にボールを保持してプレーしたプレイヤーとの関係では、ゴールエリアは当然、全てGKによって利用された。危険エリアでは、約9割がCPによって利用され、ミドルエリアAでは全てCPによるものであった。この結果から、GKの攻撃参加エリア(特殊戦術たとえばGKが相手陣内に入り込んで攻撃参加するようなパワープレーを除く)は一般的に観てアウターゴールラインからフリースローラインぐらいまでの約10M範囲と思われる。但し、防御活動としての活動エリアは別問題とする(図-2)。

これらの結果は攻撃が速攻で完了した場合とシュートおよび7メートルスロー(以後7MT)で攻撃が完了した速攻についても同様の傾向であった。

②速攻開始時のプレーパターンとプレイヤーの関係(表-5)

速攻開始時のプレーパターンをGKとCPの

表-5 プレーパターンとプレーヤーの関係

	Looseball Miss	Free Throw	Inter cept	Goal Throw	Looseball Shot Block	Throw In	Rebound Ball	
GK	2 2.2%	9 10.0%	0 0.0%	77 85.6%	0 0.0%	0 0.0%	2 2.2%	90 100.0%
CP	43 38.1%	21 18.6%	3 2.7%	0 0.0%	7 6.2%	3 2.7%	36 31.9%	113 100.0%
	45	30	3	77	7	3	38	203

それぞれについて観ると、GK ではゴールスローから速攻開始しているのが77例、そのうち11例が相手の攻撃ミス（ボール操作ミス）がゴールエリアに入ったものであった（表-4-1）。それ以外は全て相手のシュート行為の後に続いて起こった。GK の役割については後にも分析するが、フリースローからの速攻開始では、30例中9例がGKによって行われている事から、フリースローの際、GKはゴールエリアから出て素早くフリースローの開始ポイントに着きフリースローを行うという重要な攻撃プレーヤーとしての役割があり、全てのCPのランニングによる速攻活動を可能にしている。

CPのプレーパターンとしては最も多いのが、ミス（ボール操作ミス）の後のルーズボールの処理からの速攻であり（38.1%）、この事象の大部分は防御プレーヤーの前方で起こる可能性が大きい。次に多いのがシュートの後に起こるリバウンドボールの処理からの速攻であり（31.9%）、防御プレーヤーの後方で起こる。今回の分析では相手シュートからの攻撃権の獲得が112例、そのうちリバウンドボールからの速攻が38例（34%）であった（表-4-1）。このリバウンドボールのほとんどがゴールエリアライン（プレイングエリア）に向かって跳ね返るため、9割強（36/38 = 94.7%）がCPによって処理される事から、CPは速攻開始時に前方（プレイングエリア）と後方（ゴールエリア）とに注意を払わなければならない。

### 3) 速攻開始時（準備局面-終結準備局面=主要局面）におけるGKの役割。

#### ① GKのボールコントロールと攻撃終結局面との関係（表-6）

相手のシュートからの速攻の試みは112回であった（表-4-1）。そのうち相手のシュートが完全にディフェンスラインを通過した（シュートブロックを除く）攻撃97例について、GKのボールコントロールが攻撃終結（最終）局面に関係があるかを分析した結果、有意差は観られなかったが、GKがキーピングの際にボールコントロールできなかった場合では3割強（33.3%）が速攻で攻撃を完了することなく遅攻へ移行していた。

同様の分析をゴールスローで行われた速攻についても行ったが、ほぼ同じ結果であった（34%）。

この結果から推測される事は、GKがボールコントロールできず、速攻を開始しているCPへのボール供給が遅れた場合、相手チームの帰陣により防御が整い速攻による攻撃完了が困難になり、遅攻へと移行するかもしれない。

#### ② GKのボールコントロールとCPが最初にパスを受けてプレーした空間（プレイングスペース）との関係（表-7）

GKのボールコントロールとCPによって利用されたプレイングスペースの関係について①と同様の条件で分析を行った。全体の6割近く（54/94 = 57.4%）がミドルエリアAでプレーされており、8割強（80/94 = 85.1%）がバックコート（センターラインを境にした自陣）でプレーされていた。

表-6 ボールコントロールと攻撃終結局面の関係  
(ゴールスローからの速攻)

Phase Control	FB	FB → SET		Phase Control	FB	FB → SET	
Control	8 12.9% 88.9% 18.6%	1 1.6% 11.1% 5.3%	9 14.5%	Control	9 9.3% 90.0% 13.4%	1 1.0% 10.0% 3.3%	10 10.3%
Uncontrol	35 56.5% 66.0% 81.4%	18 29.0% 34.0% 94.7%	53 85.5%	Uncontrol	58 59.8% 66.7% 86.6%	29 29.9% 33.3% 96.7%	87 89.7%
	43 69.4%	19 30.7%	62 100.0%		67 69.1%	30 30.9%	97 100.0%
カイ自乗値 1.890	自由度 1	有意確率 0.169		カイ自乗値 2.286	自由度 1	有意確率 0.131	

※ FB = Fast Break

FB → SET = Fast Break (速攻) から Set Offense (遅攻) へ移行

表-7 ボールコントロールとプレイングスペースの関係

Area Control	Danger	MiddleA	MiddleB	Attack	
Control	1 11.1%	6 66.7%	2 22.2%	0 0.0%	9
Uncontrol	25 29.4%	48 56.5%	9 10.6%	3 3.5%	85
	26	54	11	3	94

(ゴールスローからの速攻)

Area Control	Danger	MiddleA	MiddleB	
Control	1 12.5%	5 62.5%	2 25.0%	8
Uncontrol	11 21.2%	37 71.2%	4 7.7%	52
	12	42	6	60

ゴールスローによって速攻が行われた攻撃については、9割がバックコートでプレーされていた。

GKによるボールコントロールとCPによっ

て利用されるプレイングスペースとの関係では、はっきりとした傾向は観られなかったが、コントロールされていない場合の方が、危険エリアにいるCPにパスが多く供給されているよ



うであり、言い換えればコントロールされていない場合には、より前方（敵陣に向かって）へパスを供給する事が難しくなるのかもしれない。また GK の役割として速攻の際、最初のパスによって利用されるプレイングスペースの大部分がバックコートもしくはセンターライン付近である事から、GK には 15M から 25M 程度の正確なスローイング技術が最低要求されるようである。

今回の分析では GK のボールコントロールがどれくらい速攻の完成度に影響を与えるか検討する事が難しかったが、先の研究<sup>10)</sup>では、コントロールと非コントロールではコントロールされている方が一次速攻の割合が高くなるという結果を示している。また、今回の分析では約 9 割近くが GK によってボールコントロールされていないが、先の研究<sup>10)</sup>との比較では、3 割強がボールコントロールされている。これらの異なる傾向は、先の研究対象が女子の大会であったためシュートのボールスピードや技術・体力的要因の影響もしくはデータ数不足が原因かもしれない。

## 結論

- 1) 速攻を試みた際の攻撃権の獲得状況では、シュートからの速攻が 55.2% で最も多く、ミスからの速攻が 29.6% であった。攻撃権の獲得状況とプレーパターンの関係では、ミスの後のルーズボールからの速攻が 7 割強で最も多く、シュートを GK がセーブした場合にはゴールスローとリバウンドボールからの速攻がともに 5 割であった。
- 2) 最初にプレーヤーによって利用された空間では、危険エリアが 58.6% で最も多く、約 9 割が CP によって利用された。次にゴールエリアが 37.9% とミドルエリア A 3.5% が続き、速攻開始行動の全てがバックコートで行われた。
- 3) GK の攻撃参加はゴールスローが最も多かった。フリースローからの速攻開始では 30 例中 9 例が GK によるものであり、フリースローにおいても GK は攻撃プレーヤーとしての

重要な役割を持つ。CP では 4 割強がミスの後のルーズボールからの速攻で最も多く。次にリバウンドボールからの速攻が 3 割強であった。

4) 相手のシュートから速攻において、GK がボールコントロールできない場合、速攻の 3 割強が遅攻へと移行していた。CP が最初にパスを受けた空間では 8 割強がバックコートであり、全体の 6 割近くがミドルエリア A でプレーされていた。また、GK がコントロールできていない場合は危険エリアに位置する CP にパスが多く供給されている様であった。

## 参考文献

- 1) Ioan Kunst-Ghermănescu 著，木野実，杉山茂監修，中村一夫訳．ハンドボールの技術と戦術：32-33，252-253，ベースボールマガジン社，1981.
- 2) Hugo Döbler 著，稲垣安二，上平雅史監訳，谷釜了正訳．「ABRISS EINER THEORIE DER SPORTSPIELE, 球技運動学」，第 8 章球技における集団戦術：255-272，不昧堂出版，1985.
- 3) Günther Stiehler, Irmgard Konzag, Hugo Döbler 著，唐木國彦，長谷川裕，谷釜了正，佐藤靖 訳．「Sportspiele, Theorie und Methodik der Sportspiele, Basketball, Fussball, Handball, Volleyball, I. Aufl. Sportverlag, Berlin 1988. ボールゲーム指導辞典」：74-79，394-395，大修館書店，1993.
- 4) 稲垣安二．球技の戦術体系序説：12-25，49-55，梓出版社，1989.
- 5) 大西武三．ハンドボール，ハンドボールの指導方法－オリンピックソリダリティー－，(財)日本ハンドボール協会編：21-23，344，Aug, 1994.
- 6) 大西武三ほか．1990 世界選手権大会の分析．IHF コーチ・レフェリーシンポジウム '91 報告書．(財)日本ハンドボール協会：11-15，1992.
- 7) 大西武三ほか．80 年代のハンドボールの発展と 1988 年のオリンピック結果．第 19 回

- IHF トレーナーシンポジウム報告。(財)日本ハンドボール協会：83-109, 1990.
- 8) 笹倉清則. 世界のハンドボールの流れ－1980年代の各大会決勝のゲーム分析より－. 全日本教職員ハンドボール連盟紀要：13, 66-75, 1990.
- 9) 浅野幹也ほか. ハンドボール競技におけるゲーム分析－平成3年度全日本学生ハンドボール選手権大会より－. 中京大学体育学論叢：33(2), 47-54, 1992.
- 10) 犬塚秀幸ほか. ハンドボール競技のゲーム分析－速攻について－1991全日本学生ハンドボール選手権大会女子の試合から. 中京大学体育学論叢：34-1, 91-100, 1992.
- 11) 犬塚秀幸ほか. 第15回男子世界選手権大会のゲーム分析－ベスト8チームに観るゲームプラン－. 中京大学体育学論叢：39-2, 51-67, 1998.
- 12) Jens Pfänder und Thomas Hein. Kreative Gruppentaktik dominiert -Ein Vergleich der Endspiele der WM 1993 und der EM 1994, bei denen sich beide Male Deutschland und Dänemark gegenüberstanden-. Handball Training: 6, 25-29, 1995.
- 13) Dietrich Späte. Variantenreich und aktiv verteidigen der wichtigste Trend der WM '95. Handball Training: 7/8, 3-18, 1995.

参考資料 1

1996 INTERCOLLEGE CHAMPIONSHIP MEN'S ANALYSIS IN KUMAMOTO

リーグ	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED POIN	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
LEAGUE1	55.0	47.0	8.0	14.0	24.0	4.0	6.0	12.8%	16.7%	14.5%	43.6%	51.1%
LEAGUE2	60.0	51.0	9.0	23.0	25.0	4.0	5.0	9.8%	16.0%	15.0%	41.7%	49.0%
LEAGUE3	68.0	52.0	16.0	27.0	20.0	3.0	9.0	17.3%	15.0%	23.5%	29.4%	38.5%
FINAL	69.0	49.0	20.0	22.0	23.0	11.0	13.0	26.5%	47.8%	29.0%	33.3%	46.9%
AVE	63.0	49.8	13.3	21.5	23.0	5.5	8.3	14.0%	21.9%	21.0%	36.5%	46.2%
SD	5.8	1.9	5.0	4.7	1.9	3.2	3.1					
リーグ	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED POIN	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
LEAGUE1	72.0	58.0	14.0	16.0	33.0	15.0	23.0	39.7%	45.5%	19.4%	45.8%	56.9%
LEAGUE2	72.0	56.0	16.0	25.0	34.0	12.0	16.0	28.6%	35.3%	22.2%	47.2%	60.7%
LEAGUE3	83.0	62.0	21.0	29.0	23.0	7.0	17.0	27.4%	30.4%	25.3%	27.7%	37.1%
ROUND3-4	60.0	44.0	16.0	13.0	22.0	9.0	14.0	31.8%	40.9%	26.7%	36.7%	50.0%
AVE	71.8	55.0	16.8	20.8	28.0	10.8	17.5	31.8%	38.1%	23.3%	39.0%	50.9%
SD	8.1	6.7	2.6	6.5	5.5	3.0	3.4					
PLACE 5-8(W)	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED POIN	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
LEAGUE1	58.0	49.0	9.0	33.0	21.0	5.0	12.0	24.5%	23.8%	15.5%	36.2%	42.9%
LEAGUE2	73.0	51.0	22.0	17.0	27.0	13.0	21.0	41.2%	48.1%	30.1%	37.0%	52.9%
LEAGUE3	80.0	64.0	16.0	23.0	29.0	17.0	27.0	42.2%	58.6%	20.0%	36.3%	45.3%
AVE	70.3	54.7	15.7	24.3	25.7	11.7	20.0	36.6%	45.5%	22.3%	36.5%	47.0%
SD	9.2	6.6	5.3	6.6	3.4	5.0	6.2					
リーグ	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED POIN	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
LEAGUE1	55.0	44.0	11.0	24.0	19.0	4.0	8.0	18.2%	21.1%	20.0%	34.5%	43.2%
LEAGUE2	57.0	39.0	18.0	22.0	21.0	5.0	9.0	23.1%	23.8%	31.6%	36.8%	53.8%
LEAGUE3	71.0	57.0	14.0	20.0	27.0	7.0	14.0	24.6%	25.9%	19.7%	38.0%	47.4%
AVE	61.0	46.7	14.3	22.0	22.3	5.3	10.3	22.1%	23.9%	23.5%	36.6%	47.9%
SD	7.1	7.6	2.9	1.6	3.4	1.2	2.6					
PLACE 2(N)	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED POIN	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
LEAGUE1	64.0	55.0	9.0	21.0	33.0	8.0	12.0	21.8%	24.2%	14.1%	51.6%	60.0%
LEAGUE2	72.0	57.0	15.0	34.0	25.0	8.0	13.0	22.8%	32.0%	20.8%	34.7%	43.9%
LEAGUE3	72.0	59.0	13.0	18.0	39.0	0.0	0.0	0.0%	0.0%	18.1%	54.2%	66.1%
FINAL	66.0	50.0	16.0	23.0	22.0	6.0	11.0	22.0%	27.3%	24.2%	33.3%	44.0%
AVE	68.5	55.3	13.3	24.0	29.8	5.5	9.0	16.3%	18.5%	19.3%	43.4%	53.8%
SD	3.6	3.3	2.7	6.0	6.7	3.3	5.2					
PLACE 4(T)	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED POIN	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
LEAGUE1	60.0	41.0	19.0	24.0	14.0	2.0	5.0	12.2%	14.3%	31.7%	23.3%	34.1%
LEAGUE2	56.0	43.0	13.0	21.0	22.0	7.0	10.0	23.3%	31.8%	23.2%	39.3%	51.2%
LEAGUE3	57.0	47.0	10.0	25.0	26.0	1.0	2.0	4.3%	3.8%	17.5%	45.6%	55.3%
ROUND3-4	64.0	46.0	18.0	22.0	13.0	4.0	10.0	21.7%	30.8%	28.1%	20.3%	28.3%
AVE	59.3	44.3	15.0	23.0	18.8	3.5	6.8	15.3%	18.7%	25.3%	31.6%	42.4%
SD	3.1	2.4	3.7	1.6	5.4	2.3	3.4					
PLACE 5-8(M)	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED POIN	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
LEAGUE1	54.0	47.0	7.0	19.0	24.0	1.0	2.0	4.3%	4.2%	13.0%	44.4%	51.1%
LEAGUE2	62.0	52.0	10.0	25.0	23.0	6.0	9.0	17.3%	26.1%	16.1%	37.1%	44.2%
LEAGUE3	57.0	45.0	12.0	26.0	25.0	6.0	7.0	15.6%	24.0%	21.1%	43.9%	55.6%
AVE	57.7	48.0	9.7	23.3	24.0	4.3	6.0	12.5%	18.1%	16.8%	41.6%	50.0%
SD	3.3	2.9	2.1	3.1	0.8	2.4	2.9					
PLACE 5-8(K)	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED POIN	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
LEAGUE1	65.0	52.0	13.0	33.0	16.0	2.0	5.0	9.6%	12.5%	20.0%	24.6%	30.8%
LEAGUE2	80.0	52.0	28.0	27.0	17.0	5.0	10.0	19.2%	29.4%	35.0%	21.3%	32.7%
LEAGUE3	70.0	48.0	22.0	39.0	18.0	0.0	0.0	0.0%	0.0%	31.4%	25.7%	37.5%
AVE	71.7	50.7	21.0	33.0	17.0	2.3	5.0	9.9%	13.7%	29.3%	23.7%	33.6%
SD	6.2	1.9	6.2	4.9	0.8	2.1	4.1					
TOTAL	1832	1417	415	665	665	172	290	21.3%	21.9%	22.1%	36.3%	46.9%

FAST/ATTEM=FAST BREAK(ATTEMPT)/ATTEMPT(TOTAL)  
 FAST/MADE=FAST BREAK(MADE)/MADE(TOTAL)  
 TURN/ATTAC=TURN OVER/ATTACK  
 MADE/ATTAC=MADE/ATTACK  
 MADE/ATTEM=MADE/ATTEMPT

ATTACK=攻撃回数  
 ATTEMPT=シュート回数  
 TURN OVER=ボール操作ミス+規則違反  
 MISSED POINT=失点  
 MADE=得点  
 FAST MADE=速攻得点  
 FAST ATTEMPT=速攻シュート数

参考資料 2

1996 INTERCOLLEGE CHAMPIONSHIP MEN'S ANALYSIS BEST8 TEAMS

	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED POIN	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
LEAGUE1	55.0	47.0	8.0	14.0	24.0	4.0	6.0	12.8%	16.7%	14.5%	43.6%	51.1%
LEAGUE2	60.0	51.0	9.0	23.0	25.0	4.0	5.0	9.8%	16.0%	15.0%	41.7%	49.0%
LEAGUE3	68.0	52.0	16.0	17.0	20.0	3.0	9.0	17.3%	15.0%	23.5%	29.4%	38.5%
FINAL	69.0	49.0	20.0	22.0	33.0	11.0	13.0	26.5%	47.8%	29.0%	33.3%	46.9%
LEAGUE1	72.0	58.0	14.0	16.0	33.0	15.0	23.0	39.7%	45.5%	19.4%	45.8%	56.9%
LEAGUE2	72.0	56.0	16.0	25.0	34.0	12.0	16.0	28.6%	35.3%	22.2%	47.2%	60.7%
LEAGUE3	83.0	62.0	21.0	29.0	23.0	7.0	17.0	27.4%	30.4%	25.3%	27.7%	37.1%
ROUND3-4	60.0	44.0	16.0	13.0	22.0	9.0	14.0	31.8%	40.9%	26.7%	36.7%	50.0%
LEAGUE1	58.0	49.0	9.0	33.0	21.0	5.0	12.0	24.5%	23.8%	15.5%	36.2%	42.9%
LEAGUE2	73.0	51.0	22.0	17.0	27.0	13.0	21.0	41.2%	48.1%	30.1%	37.0%	52.9%
LEAGUE3	80.0	64.0	16.0	23.0	29.0	17.0	27.0	42.2%	58.6%	20.0%	36.3%	45.3%
LEAGUE1	55.0	44.0	11.0	24.0	19.0	4.0	8.0	18.2%	21.1%	20.0%	34.5%	43.2%
LEAGUE2	57.0	39.0	18.0	22.0	21.0	5.0	9.0	23.1%	23.8%	31.6%	36.8%	53.8%
LEAGUE3	71.0	57.0	14.0	20.0	27.0	7.0	14.0	24.6%	25.9%	19.7%	38.0%	47.4%
LEAGUE1	64.0	55.0	9.0	21.0	33.0	8.0	12.0	21.8%	24.2%	14.1%	51.6%	60.0%
LEAGUE2	72.0	57.0	15.0	34.0	25.0	8.0	13.0	22.8%	32.0%	20.8%	34.7%	43.9%
LEAGUE3	72.0	59.0	13.0	18.0	39.0	0.0	0.0	0.0%	0.0%	18.1%	54.2%	66.1%
FINAL	66.0	50.0	16.0	23.0	22.0	6.0	11.0	22.0%	27.3%	24.2%	33.3%	44.0%
LEAGUE1	60.0	41.0	19.0	24.0	14.0	2.0	5.0	12.2%	14.3%	31.7%	23.3%	34.1%
LEAGUE2	56.0	43.0	13.0	21.0	22.0	7.0	10.0	23.3%	31.8%	23.2%	39.3%	51.2%
LEAGUE3	57.0	47.0	10.0	25.0	26.0	1.0	2.0	4.3%	3.8%	17.5%	45.6%	55.3%
ROUND3-4	64.0	46.0	18.0	22.0	13.0	4.0	10.0	21.7%	30.8%	28.1%	20.3%	28.3%
LEAGUE1	54.0	47.0	7.0	19.0	24.0	1.0	2.0	4.3%	4.2%	13.0%	44.4%	51.1%
LEAGUE2	62.0	52.0	10.0	25.0	23.0	6.0	9.0	17.3%	26.1%	16.1%	37.1%	44.2%
LEAGUE3	57.0	45.0	12.0	26.0	25.0	6.0	7.0	15.6%	24.0%	21.1%	43.9%	55.6%
LEAGUE1	65.0	52.0	13.0	33.0	16.0	2.0	5.0	9.6%	12.5%	20.0%	24.6%	30.8%
LEAGUE2	80.0	52.0	28.0	27.0	17.0	5.0	10.0	19.2%	29.4%	35.0%	21.3%	32.7%
LEAGUE3	70.0	48.0	22.0	39.0	18.0	0.0	0.0	0.0%	0.0%	31.4%	25.7%	37.5%
AVE	65.4	50.6	14.8	23.8	23.8	6.1	10.4	20.5%	25.9%	22.7%	36.3%	46.9%
SD	6.2	1.9	6.2	4.9	0.8	2.1	4.1					
ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED POIN	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM	
TOTAL	1832	1417	415	665	665	172	290	20.5%	25.9%	27.7%	36.3%	46.9%
MIN	54	39	7	13	0	0	0			13.0%		
MAX	83	64	28	39	17	27	27			33.7%		

1996 INTERCOLLEGE CHAMPIONSHIP MEN'S ANALYSIS SUBJECT TEAMS (3 TEAMS)

	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED PION	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
LEAGUE1	55.0	47.0	8.0	14.0	24.0	4.0	6.0	12.8%	16.7%	14.5%	43.6%	51.1%
LEAGUE2	60.0	51.0	9.0	23.0	25.0	4.0	5.0	9.8%	16.0%	15.0%	41.7%	49.0%
LEAGUE3	68.0	52.0	16.0	27.0	20.0	3.0	9.0	17.3%	15.0%	23.5%	29.4%	38.5%
FINAL	68.0	49.0	20.0	22.0	23.0	11.0	13.0	26.5%	47.8%	29.0%	33.3%	48.9%
LEAGUE1	72.0	58.0	14.0	16.0	33.0	15.0	23.0	39.7%	45.5%	19.4%	45.8%	56.9%
LEAGUE2	72.0	56.0	16.0	25.0	34.0	12.0	16.0	28.6%	35.3%	22.2%	47.2%	60.7%
LEAGUE3	83.0	62.0	21.0	29.0	23.0	7.0	17.0	27.4%	30.4%	25.3%	27.7%	37.1%
ROUND3-4	60.0	44.0	16.0	13.0	22.0	9.0	14.0	31.8%	40.9%	26.7%	36.7%	50.0%
LEAGUE1	55.0	44.0	11.0	24.0	19.0	4.0	8.0	18.2%	21.1%	20.0%	34.5%	43.2%
LEAGUE2	57.0	39.0	18.0	22.0	21.0	5.0	9.0	23.1%	23.8%	31.6%	36.8%	53.8%
LEAGUE3	71.0	57.0	14.0	20.0	27.0	7.0	14.0	24.6%	25.9%	19.7%	38.0%	47.4%
AVE	65.6	50.8	14.8	21.4	24.6	7.4	12.2	24.0%	29.9%	22.6%	37.5%	48.5%
SD	8.5	6.7	4.0	4.9	4.7	3.7	5.1					
	ATTACK	ATTEMPT	TURN OVER	MISSED PION	MADE	FAST MADE	FAST ATTEM	FAST/ATTEM	FAST/MADE	TURN/ATTAC	MADE/ATTAC	MADE/ATTEM
TOTAL	722	559	163	235	271	81	134	24.0%	29.9%	22.6%	37.5%	48.5%
MIN	55	39	8	13	19	3	5					
MAX	83	62	21	29	34	15	23					