

ハンドボール競技のゲーム分析  
 —速攻の局面分類と構造(2)—  
 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 Phases in The Fast Break (2)—  
 Men's Game in the 1996 All-Japan Intercollegiate Handball Championship

Hideyuki INUZUKA, Mikiya ASANO and Tetsuo KOYAMA

Abstract

The purpose of this study was to generalize the structure of the main phases in the fast break from numerical, spatial and time factors. The method and subjects of study were the same as in the preceding paper (Research Journal of Physical Education, Chukyo University Vol. 40, No 1).

The main results were as follows:

- (1) In 90.1% of cases, the fast break play was completed with 4 or fewer passes. The proportion of transitions during the 4 passes increased with the number of passes.
- (2) The first pass was made in the back court 77.7% of the time, and the playing space at the second pass was the front court in 71.3% of cases. The playing space at the third pass was the front court in 95.3% of cases. In the main phase of the fast break, the middle area was related to the phase of three passes.
- (3) The main phase was subdivided into three phases according to temporal and numerical factors. Group actions with 3 or 4 players was related to all phases.
- (4) In play with three passes, a dribble was more often used in the middle area, and the middle area seemed to be the space in which passes and dribbles were mixed. With regard to the type of combination play, 94.5% of the fast breaks were made without a cross play.

序論

ハンドボールのゲームの局面が攻撃と防御によって構成されていることや、これらの局面が

速攻 (Fast Break or Counter Attack) と遅攻 = 組織攻撃 (Set Offense or Position Offense) の両側面 (四局面) から構成されていることは現在までに発刊された書物や文献で指摘されてい

\*非常勤講師, \*\*尾関学園高校, \*\*\*助教授

る<sup>11)3)5)14)</sup>。大西はハンドボール先進国と言われるヨーロッパ五ヶ国を対象としてハンドボールにおけるゲーム局面の捉え方を述べている。そこでは、速攻が攻撃の一局面として捉えられているものもあれば、速攻が一次、二次の局面に分類されているものもある。また、速攻の局面は攻撃権の移動（獲得）から攻撃終了までがいくつかの局面に分類されており、ゲームの局面を分類もしくは細分化する際の要因となっているのは時間経過（本研究では時間的要因）、コート上の位置（空間的要因）もしくは戦術的課題の様である<sup>14)</sup>。

以上の様に局面を構成する要因もしくは戦術的行為（行動）の徴表となるものは空間的要因と時間的要因で構成されているのが一般的である<sup>2)13)4)</sup>。局面が攻撃と防御（各速攻と遅攻）の四局面に大別されることについては筆者も同様に捉え、第一報（中京大学体育学論叢 第40巻1号）<sup>16)</sup>では速攻の局面を攻撃権の獲得から攻撃終了まで準備局面－主要局面（終結準備局面）－終結局面（終末局面）として分析している。

## 研究目的

1988年ソウルオリンピック大会の前後にして世界のハンドボールのゲームはスピーディーでテンポの速いゲーム展開になるだろうと言われ<sup>7)</sup>、近代ハンドボールでは速攻が主要な攻撃戦術として位置づけられるようになった<sup>6)・13)15)</sup>。速攻が得点確率の高い攻撃手段であることはすでに明らかなことである<sup>7)10)11)13)15)17)</sup>。遅攻は特定の局面（罰則による数的不均衡な状態）を除けば、二チーム間の数的均衡は保たれよく準備された組織防御＝遅攻に対する防御（Set Defense）の限られた空間を個人およびグループ、集团的活動（チーム）で数的優勢な状況を作り出さなければならない。遅攻に対し速攻は約30m程度のオープンなスペースを利用できるため、速攻という局面はいくつか分類（細分化）することが可能ではないかという事、効率面からみても多くの場合の最終局面（速攻）は

決定的場面である事から完全に数的均衡が破られている事が推測される。

したがって、本研究では速攻の主要局面において時間的要因と空間的要因に数的要因を加えて分析し、速攻の主要局面の構造を一般化することで現場指導者が速攻という近代ハンドボールの強化領域の改善と発展の可能性を探るため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6－0 SYSTEM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（97'WM＝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第1報の巻末<sup>16)</sup>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、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。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。（中京大学体育学論叢 40巻1号参照）

### (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た統計処理を行った。ゲーム分析モデルは本論叢40巻1号と同様。

### (3) 分析内容と要因

速攻における主要局面の構造を以下の要因か

ら分析した。①時間的要因（攻撃完了までのパス回数）、②空間的要因（3回のパスで利用されたプレイングスペース）、③数的要因（3回のパスでフロントコート内に位置したコートプレーヤー数）、④攻撃方法（ドリブルの使用状況とコンビネーションのタイプ）

**(4) 用語説明**

**速攻**：速攻で攻撃が終了（ミス、ファール、シュートによる攻撃権の移動）と速攻で攻撃が終了せず遅攻へ移行した場合であり、全ての速攻試みを含む。

**移行**：速攻から遅攻（組織攻撃）への攻撃手段もしくは局面の移行と一般的な戦術的局面の移行の両方に用いられる。

※第一報（中京大学体育学論叢40巻1号）でパス回数を数的要因としたが時間的要因の誤りであることを訂正する。

**結果と考察**

**(1) 時間的要因（パス回数）による速攻主要局面の構造的特徴＝チームとしての標準的行動**

速攻の90.1%は4回以内のパスプレーによって速攻という攻撃の型を終了している（速攻による攻撃完了と遅攻＝組織攻撃への移行を含む）。また、少ないパスプレーほど速攻全体の占める割合が多いようであるが、速攻という攻撃手段が広いスペース（空間）をランニングプレーとパスプレーによって短い時間（準備局面－終結＝最終局面）で終結局面に持ちこむ事が可能である事を意味しているように思われる。パス回数0回による攻撃の割合が最も少ないのは、ルーズボール獲得やインターセプトによる単独速攻のケース（攻撃側の技術的、戦術的な未習熟の結果として起こる速攻）がこの競技レベルでは少ないことが推測される。

4回以内のパスプレーでの速攻による攻撃完了と移行の割合は、0回を除くとパス回数が増えるほど移行の割合が増えている（1回10.7%、2回31.5%、3回35.7%、4回52.2%）。この結果は突破を試みるために増加したプレー

ヤーの介入が推測され、多くのパスプレーを用いている場合には攻撃側と同様に防御プレーヤー数が増えるため突破のスペースが限られている状態（クローズ＝閉ざされた）になっていると思われる。

速攻の主要局面を時間的要因について攻撃完了の型と速攻試行回数から分析した場合、速攻を成立させるためにはできる限り数少ないパスプレーで突破の型を作る事であり、今回の分析からすると3回以内のパスプレーで突破の型（終結局面）を作ることが速攻を効率よく行うことが可能なプレイング時間のようであり、4回以上のパスプレーによる速攻の攻撃回数が少ないのは攻撃側（防御から）が攻撃権を獲得した時点で速攻による得点機会を作ることが可能か否かを判断し、ゲームのペース配分を考慮して無理に速攻を仕掛けずに速攻という局面を省略して組織攻撃の局面に移行するためだと思われる（表1）。

時間的要因としてのパス回数と効率の指標で

**表1 時間的要因（パス回数）による攻撃完了型と攻撃効率**

パス回数	速攻	移行	全試行	シュート成功率	シュート到達率
0回	5 71.4%	2 28.6%	7 3.5%	3/4 75.0%	4/5 80.0%
1回	50 89.3%	6 10.7%	56 27.7%	19/33 57.6%	33/50 66.0%
2回	37 68.5%	17 31.5%	54 26.7%	21/32 65.6%	32/37 86.5%
3回	27 64.3%	15 35.7%	42 20.8%	13/19 68.4%	19/27 70.4%
4回	11 47.8%	12 52.2%	23 11.4%	4/8 50.0%	8/11 72.7%
5回～	12 60.0%	8 40.0%	20 9.9%	5/9 55.6%	9/12 75.0%
合計	142 70.3%	60 29.7%	202 100.0%	65/105 61.9%	105/142 73.9%

※速攻での7Mスロー（7MT）の得点とシュートは速攻の得点とシュートとして計算した。

※攻撃権（ボール）の獲得時にラインクロス（ファール）になった1例は除いた。

$$\text{シュート成功率} = \frac{\text{速攻の得点} + 7\text{MT得点}}{\text{速攻のシュート} + 7\text{MT}} \times 100$$

$$\text{シュート到達率} = \frac{\text{速攻のシュート} + 7\text{MT}}{\text{速攻（完了）の攻撃回数}} \times 100$$

ある速攻のシュート成功率、シュート到達率の関係を見ると、女子チーム（同等競技レベル）を対象とした先の研究<sup>10)</sup>では一次速攻は二次速攻よりもシュート成功率、到達率ともに高いという結果であったが、今回の分析ではシュート成功率は僅かではあるがパス回数(プレー回数)の少ない方がシュート成功率が高かった。シュート到達率においては0回の80.0%と2回の86.5%を除けば他はほぼ70%台であったことから、インカレベスト8に入る比較的競技水準の高いチームではパス回数がシュート到達率に影響を与えるというのではなく、局面毎に確実に得点機会(シュート)に結びつけることが可能であることを示している。攻撃機会の分析として時間的要因を攻撃の連続行動(複数のプレーヤーによる攻撃継続=本研究ではパス回数)で行ったものがあり、組織攻撃(遅攻)に関してであるが攻撃全体の中で5回以上の連続行動の占める割合は少ないということ、連続行動の回数と攻撃の効率の間には何ら傾向は観られなかったという結果であった<sup>12)</sup>。

## (2) 時間的空間的要因(3回のパスで利用されたプレイングスペース)による速攻主要局面の構造的特徴=標準的状况

①ファーストパスを受けたプレイングスペース  
ファーストパスで利用されたプレイングスペース(空間)の52.3%はミドルエリアAであり、全体の77.7%(危険エリア25.4%)がバックコートであった。この結果は、先の研究<sup>16)</sup>でゴールキーパー(以後GK)からのパスで最初に利用されたプレイングスペースの8割強がバックコートであったということとほぼ一致する。攻撃完了の型としては危険エリアでパスを受けた場合の44.9%が組織攻撃に移行しており最も多く、ファーストパスが中盤(ミドルエリアA, B)から前方でプレーされないケースでは組織攻撃に移行する割合が多くなるようである。効率との関係では、シュート到達率についてフロントコートでプレーの方が高い値を示した(表2)。

②セカンドパスを受けたプレイングスペース  
セカンドパスで利用されたプレイングスペース

は全体の71.3%がフロントコートでプレーされ、ミドルエリアBが50.4%と最も多かった。攻撃完了の型としては、アタックエリアから離れるほど組織攻撃への移行の割合が多くなり、バックコートの約5割は組織攻撃へ移行した。効率との関係では、シュート成功率、到達率と

表2 時間的空間的要因(プレイングスペース)による攻撃完了型と攻撃効率

### ①ファーストパス

スペース	速攻	移行	全試行	シュート成功率	シュート到達率
危険エリア	27 55.1%	22 44.9%	49 25.4%	14/22 63.6%	22/27 81.5%
ミドルエリアA	73 72.3%	28 27.7%	101 52.3%	34/54 63.0%	54/73 74.0%
ミドルエリアB	22 71.0%	9 29.0%	31 16.1%	13/19 68.4%	19/22 86.4%
アタックエリア	11 91.7%	1 8.3%	12 6.2%	4/10 40.0%	10/11 90.9%
合計	133 68.9%	60 31.1%	193 100.0%	65/105 61.9%	105/133 78.9%

### ②セカンドパス

スペース	速攻	移行	全試行	シュート成功率	シュート到達率
危険エリア	1 50.0%	1 50.0%	2 1.4%	0/0	0/1 0.0%
ミドルエリアA	20 52.6%	18 47.4%	38 27.3%	6/15 40.0%	15/20 75.0%
ミドルエリアB	44 62.9%	26 37.1%	70 50.4%	21/33 63.6%	33/44 75.0%
アタックエリア	22 75.9%	7 24.1%	29 20.9%	16/20 80.0%	20/22 90.9%
合計	87 62.6%	52 37.4%	139 100.0%	43/68 63.2%	68/87 78.2%

### ③サードパス

スペース	速攻	移行	全試行	シュート成功率	シュート到達率
危険エリア					
ミドルエリアA	1 25.0%	3 75.0%	4 4.7%	0/0	0/1 0.0%
ミドルエリアB	26 61.9%	16 38.1%	42 49.4%	9/18 50.0%	18/26 69.2%
アタックエリア	23 59.0%	16 41.0%	39 45.9%	13/18 72.2%	18/23 78.3%
合計	50 58.8%	35 41.2%	85 100.0%	22/36 61.1%	36/50 72.0%

※速攻での7Mスロー(7MT)の得点とシュートは速攻の得点とシュートとして計算した。

※ファーストパスにおいて最初のプレーでミスになった9例は除いた(202-9=193)。

もにフロントコートの方が効率が良く、アタックエリアに近づくほど値が高くなっている（アタックエリア：シュート成功率80.0%，シュート到達率90.9%）（表2）。

③サードパスを受けたプレイングスペース

サードパスで利用されたプレイングスペースの95.3%はフロントコートであり、セカンドパスによって利用された割合よりも多くなる。サードパスがフロントコートでプレーされた場合、攻撃完了の型はミドルエリアBとアタックエリアでほとんど差がないようである。効率については、アタックエリアでのプレーがミドルエリアよりも高かった（表2）。

④時間的空間的要因による速攻主要局面（終結準備局面）の構造のまとめ

ファーストパスでプレーされる空間の77.7%がバックコートであり、全体の52.3%がミドルエリアAであるということ、セカンドパスによって利用される空間の71.3%がフロントコートであり、全体の50.4%がミドルエリアBであ

るということから速攻の主要局面（終結準備局面—終結局面）では、一般的に2回のパスによってバックコートからフロントコートへ攻撃が展開されるようである。サードパスではプレイングスペースの95.3%がフロントコートであり、ミドルエリアBとアタックエリアでのプレーが約5割程度ずつであるということ、時間的要因のところで速攻の90.1%が4回以内のパスプレーで速攻という攻撃の型を終了していることから、ファーストパスとセカンドパスによるプレー状況は前方への展開と終結局面を伴い、サードパスではフロントコートでの攻撃終結局面に直面しているか、ラストパスの選択をしている局面もしくは移行局面が考えられる（図1）。

また、ファーストパスによるアタックエリアでのプレーが少ないこと（プレーの可能性が低い）、パスプレーによって利用される空間が相手陣内に向かって前方であるほど組織攻撃への移行割合が少なく速攻の型で攻撃が完了していることから、時間的空間的要因から判断すると効率の

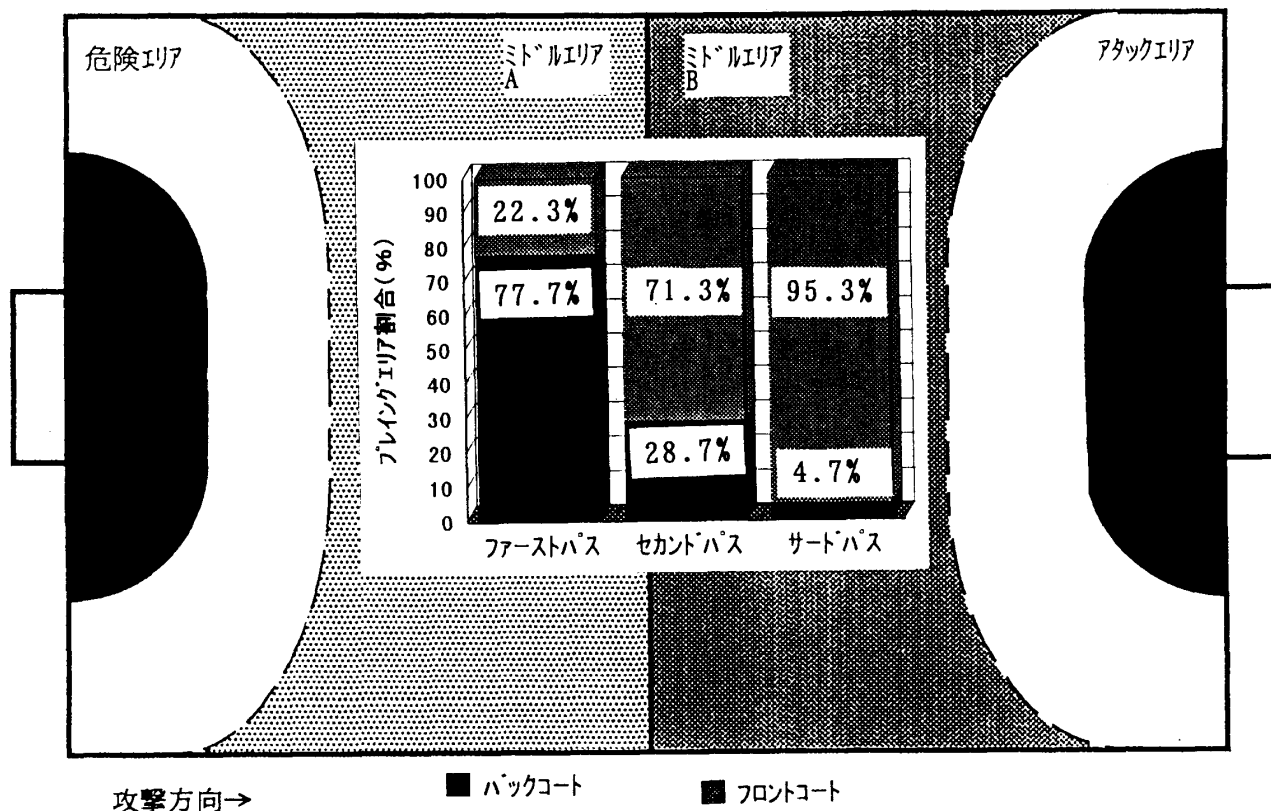


図1 時間的空間的要因による主要局面の構造

良いと思われる速攻を速攻の型で攻撃完了するためには1回もしくは2回のパスでフロントコートへ展開し、3回以内のパスプレーで防御が整うまでに（数的、空間的、戦術的）突破の型＝終結（最終）局面を作ることが理想と思われる。

**(3) 時間的数的要因(3回のパスプレーでフロントコート内に侵入した攻撃プレイヤーの数)による速攻主要局面の構造的特徴＝フロントコートの標準的状況**

**①ファーストパスでのフロントコート内のコートプレイヤー数**

ファーストパスがコートプレイヤー（以後CP）に送られた時点でフロントコート内には4人以内のケースが92.2%であり、中でも2人（20.2%）もしくは3人（23.8%）のグループが最も多く、5人もしくは6人のグループは少なかった。

攻撃完了の型で傾向はみられなかったが5人のグループでは速攻の61.5%が組織攻撃へと移行していること、そして5人と6人のグループの速攻がかなり少ないことから考えられることは、攻撃権の獲得（準備局面）から主要局面への移行が遅れているために速攻による攻撃完了が困難であること、またこのようなケースではボール獲得時に速攻を試みることを断念していると思われる。すなわちファーストパスでフロントコート内により多くのCPが位置している場合は決して数的優勢な状況を作るための素早い攻撃活動を意味するものではないと思われる。

効率については、シュート成功率では傾向はみられないが、シュート到達率では少人数のグループ活動の方が0人を除くとシュートに多く到達しているようである。（表3）。

**②セカンドパスでのフロントコート内のコートプレイヤー数**

セカンドパスがCPに送られた時点でのフロントコート内に3人以上のプレイヤーが侵入したケースが88.5%であり、最も多いのは6人の30.9%であった。次に多いのが4人の25.2%であった。セカンドパスによるフロントコートでの攻撃活動は3人以上のグループ活動か5～6

**表3 時間的数的要因(フロントコート内の攻撃プレイヤー人数)による攻撃完了型と攻撃効率**

①ファーストパス

CP人数	速攻	移行	全試行	シュート成功率	シュート到達率
0人	20 62.5%	12 37.5%	32 16.6%	12/15 80.0%	15/20 75.0%
1人	21 77.8%	6 22.2%	27 14.0%	10/18 55.6%	18/21 85.7%
2人	28 71.8%	11 28.2%	39 20.2%	11/23 47.8%	23/28 82.1%
3人	31 67.4%	15 32.6%	46 23.8%	19/26 73.1%	26/31 83.9%
4人	26 76.5%	8 23.5%	34 17.6%	11/19 57.9%	19/26 73.1%
5人	5 38.5%	8 61.5%	13 6.7%	1/3 33.3%	3/5 60.0%
6人	2 100.0%	0 0.0%	2 1.0%	1/1 100.0%	1/2 50.0%
合計	133 68.9%	60 31.1%	193 100.0%	65/105 61.9%	105/133 78.9%

②セカンドパス

CP人数	速攻	移行	全試行	シュート成功率	シュート到達率
0人	0 0.0%	1 100.0%	1 0.7%	0/0	0/0
1人	2 33.3%	4 66.7%	6 4.3%	2/2 100.0%	2/2 100.0%
2人	7 77.8%	2 22.2%	9 6.5%	3/6 50.0%	6/7 85.7%
3人	12 57.1%	9 42.9%	21 15.1%	6/9 66.7%	9/12 75.0%
4人	28 80.0%	7 20.0%	35 25.2%	12/22 54.5%	22/28 78.6%
5人	15 62.5%	9 37.5%	24 17.3%	6/10 60.0%	10/15 66.7%
6人	23 53.5%	20 46.5%	43 30.9%	14/19 73.7%	19/23 82.6%
合計	87 62.6%	52 37.4%	139 100.0%	43/68 63.2%	68/87 78.2%

③サードパス

CP人数	速攻	移行	全試行	シュート成功率	シュート到達率
0人					
1人					
2人	0 0.0%	1 100.0%	1 1.2%	0/0	0/0
3人	1 33.3%	2 66.7%	3 3.5%	0/0	0/1 0.0%
4人	3 50.0%	3 50.0%	6 7.1%	1/1 100.0%	1/3 33.3%
5人	6 66.7%	3 33.3%	9 10.6%	3/6 50.0%	6/6 100.0%
6人	40 60.6%	26 39.4%	66 77.6%	18/29 62.1%	29/40 72.5%
合計	50 58.8%	35 41.2%	85 100.0%	22/36 61.1%	36/50 72.0%

※速攻での7Mスロー（7MT）の得点とシュートは速攻の得点とシュートとして計算した。

※ファーストパスにおいて最初のプレーでミスになった9例は除いた（202-9=193）。

人 (48.2%) の集団による全員参加の攻撃が一般的のようである。

セカンドパスがプレーされた時点でフロントコートに2人以下の速攻が少ないが、このようなケースではプレーヤーのランニングによって攻撃がフロントコートに展開できていない状況が推測され、ファーストパスによるフロントコートでの5～6人の速攻が少ないのと同様に速攻を断念しているのかもしれない。また、1人、3人、6人活動では組織攻撃への移行割合が大きい。1人の場合については速攻が前方へ展開されてないことが推測されるが、6人の場合は素早い全員速攻ともう一つはファーストパスと同様に攻撃権の獲得から主要局面への移行が遅れているため単にフロントコート内にプレーヤー数が多いのかもしれない。攻撃完了の型や効率については傾向が観られなかった(表3)。

③ サードパスでのフロントコート内のコートプレーヤー数

サードパスがCPに送られた時点のフロントコートでの攻撃の88.2%は5～6人の集団的活動であり、6人による全員攻撃参加は77.6%と最も多かった。時間的に3回のパスプレーを要するケースではその大部分が集団的な攻撃活動がフロントコートで展開されるようである。攻撃完了の型では、少人数の活動ほど移行の割合が大きかった。効率については傾向が観られなかった(表3)。

④ 時間的数的要因による速攻主要局面(終結準備局面)の構造のまとめ

ファーストパスで5～6人の活動が少なく、セカンドパスとサードパスでは0人～2人の活動が少ないことから、フロントコート内の人数を3つのグループ(グループ1=0～2人, グループ2=3～4人, グループ3=5～6人)に分けて分析した結果、時間経過(パス回数の増加)とともにフロントコートに位置するCPの人数が増加する傾向がある。ファーストパスではグループ1(50.8%)とグループ2(41.5%)が攻撃の92.3%を占め、セカンドパスではグループ2(40.3%)とグループ3(48.2%)が88.5%を占め、サードパスではグループ3が

88.2%を占めた(図2)。この結果からみると速攻の主要局面にはグループが重なり合う三つの局面が見られる。一つはプレー選択肢の少ない小グループ活動、次に広がりを持った選択肢をもつグループ活動、そして集団的活動である。

各グループは防御活動での戦術的役割や速攻での戦術的役割に基づき、速攻開始時の飛び出しのタイミング差から同時期にコート縦方向の異なる空間に位置しており、全てのプレーヤーはコート上にフラットに位置することはない。さらに、各グループはグループ1と2, 2と3といったように同時期に共有する空間を持つようである。特に3～4人(グループ2)のグループ活動は全ての局面(ファーストパス～サードパス)に関係しており、速攻の主要局面において先行と中盤(時間的, 空間的, 数的)をプレーすると同時に主要局面の中でも中間局面を構成する重要な役割を持つようである。それぞれの局面で解決されなければならない戦術的課題を見つけトレーニングすることは速攻をより効率良く行うのに重要な指導要素であると思える。

また、速攻は必ずしも三つの細分化された局面を通過するとは限らない(グループ3のファーストパスプレー7.7%, セカンドパス48.2%)(図2)。ルンド<sup>5)</sup>は世界の女子ハンドボール界をリードするデンマークのゲーム局面を6つに分類し、それらの局面は順次進むのではなくスキップ(Skip)することがあると述べているように本研究でも数的要因から主要局面の構造をみた場合に同様のことが言えるようである。

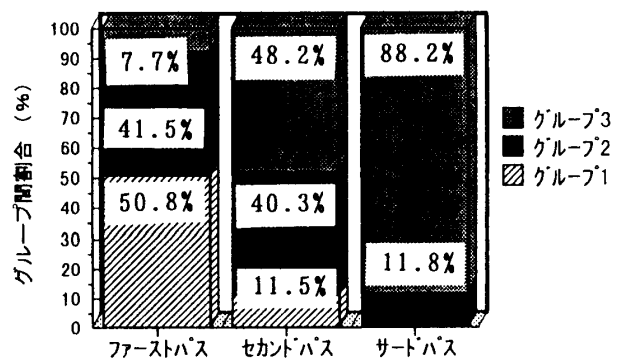


図2 時間的数的要因による主要局面の構造

(4) 攻撃方法からみた速攻主要局面の構造的特徴＝標準的行動

①ドリブルの使用状況

3回の各パスプレー後のドリブル使用状況をみた時、ファーストパス後44.6%、セカンドパス後43.2%、サードパス後36.5%であり、全体では42.4%であった。速攻はパスプレーが主流であると指導現場では思われているようであるが、以外に多くの場面でドリブルが使われている(図3)。

時間的空間的要因でサードパスではミドルエリアBかアタックエリアでプレーされることや時間的数的要因でパス回数の増加とともにフロントコート内のCP数が増えることから、サードパスでドリブル使用度が減るのは攻撃参加CP数が増えることでパスの選択肢が増える、密集状況でのドリブルによる突破は安全でなく効率が良くない(ファールによる攻撃継続の阻止と狭くなったプレイングスペース)ためだと思われる。逆にセカンドパスやサードパスと異な

りファーストパスのアタックエリアでのドリブルが多く利用されるのは、少人数でのドリブル単独突破が考えられる。

また、ファーストパスでのアタックエリア50%を除くと3回のパスプレーとともに中盤ミドルエリアでドリブルが多く利用されている。この空間はパスプレーとドリブル突破の混在する空間のようである。この空間でドリブルを使用することは複数の防御プレイヤーを突破する状況が推測されることから、単独ドリブル突破とは異なり防御プレイヤーをかわして突破するような技術が要求されることになる(図3)。

②コンビネーションのタイプ(クロスプレーを伴ったか)

速攻におけるランニングプレーのコンビネーションをクロスプレーとクロスを伴わない縦へのランニングプレーについて分析した結果、全体の94.5%がクロスを伴わなかった。パス回数による局面をみても各局面ともクロスを伴ったプレーは10%未満であった(表4)。すなわち、

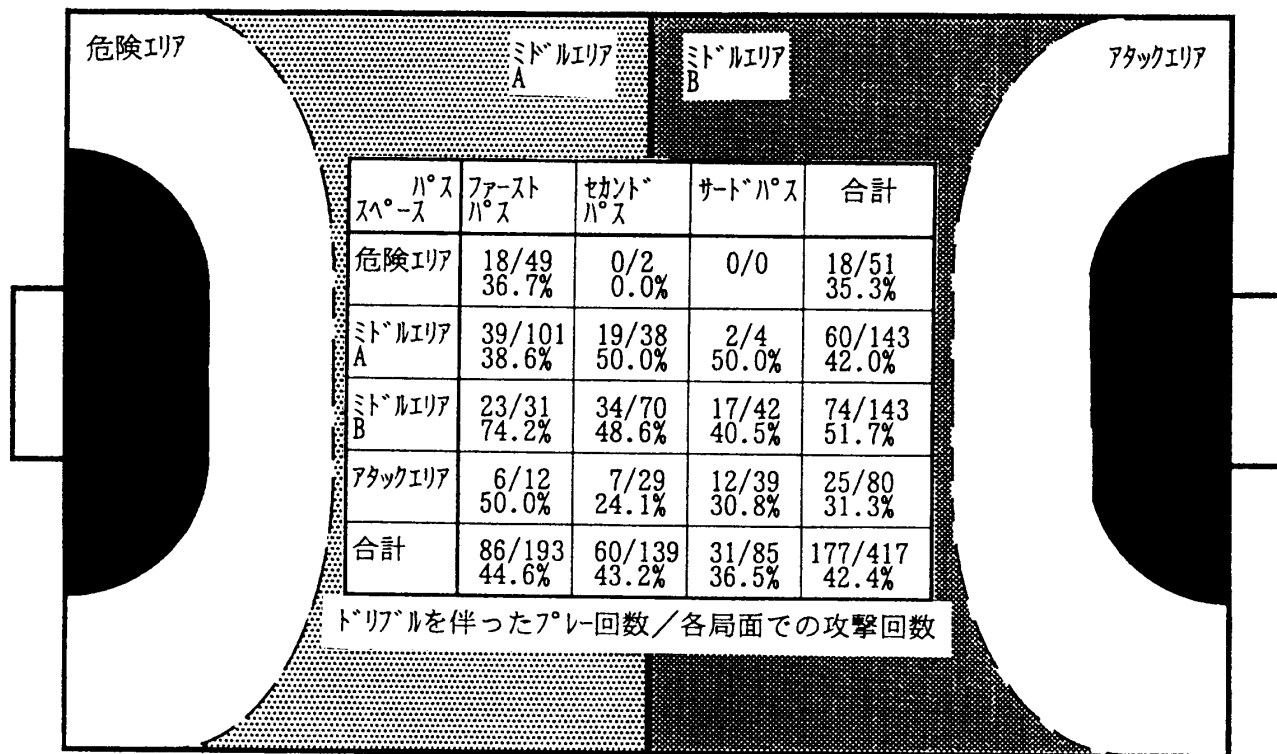


図3 攻撃方法(ドリブル)による主要局面の特徴



プレーの結果としてプレーヤー間の位置が変わることはあるが、速攻でのランニングプレーは相手ゴールもしくはアタックエリアに向かって縦方向へ最短距離のランニングコースをとるのが一般的のようである。この結果からも速攻は遅攻（組織攻撃）とは異なり、広くオープンな空間を短時間（少ないパス回数と最短距離）で有効に攻撃しようとする速攻のコンセプトが現れているように思われる。

**表4 攻撃方法（コンビネーション）からみた速攻主要局面の特徴**

（パス回数=時間要因）

コンビパス	クロスを伴う	クロスを伴わない	合計
ファーストパス	6 3.1%	187 96.9%	193 100.0%
セカンドパス	13 9.4%	126 90.6%	139 100.0%
サードパス	4 4.7%	81 95.3%	85 100.0%
合計	23 5.5%	394 94.5%	417 100.0%

**結論**

- 1) 速攻の90.1%は4回以内のパスプレーで速攻の型を終了している。4回のパスプレーにおける移行の割合はパス回数が増えるほど多くなる。シュート成功率はパス回数の少ない方が僅かであるが高く、シュート到達率については傾向はみられなかった。
- 2) ファーストパスでプレーされる空間の77.7%がバックコート、セカンドパスでは71.3%がフロントコート、サードパスでは95.3%がフロントコートであった。速攻の主要局面ではミドルエリアが3回のパス局面に関係している。
- 3) 時間的数的要因から主要局面にはグループが重なり合う三つの局面がみられる。特に3人から4人のグループ活動は全ての局面（ファーストパス～サードパス）に関係しており、中間局面を構成する重要な役割を持つ。また三つの細分化された局面は順次進むとは

限らない。

- 4) ドリブルは3回のパスプレーとともにミドル（中盤）エリアで多く利用され、パスプレーとドリブル突破の混在する空間のようである。コンビネーションのタイプとしては攻撃の94.5%がクロスを伴わない攻撃であり、ゴールもしくはアタックエリアに向かって縦方向への最短距離のランニングコースを取るのが一般的のようである。

**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, 394-402, 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．国際的なハンドボールにおける主要な攻撃概念としての速攻とそのバリエーション．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：40-69, 1990.

- 8) 笹倉清則. 世界のハンドボールの流れー1980年代の各大会決勝のゲーム分析よりー. 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ー平成3年度全日本学生ハンドボール選手権大会よりー. 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ー速攻についてー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ーベスト8チームに観るゲームプランー. 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.
- 14) 大西武三. ハンドボールのゲームにおける局面構成について. 筑波大学体育科学系紀要: 20, 95-103, 1997.
- 15) 犬塚秀幸. シュートポジションおよびシュートコースとリバウンドボールのポジションの関係ーハンドボール競技のゲーム分析ー1993全日本学生選手権大会: スポーツ方法学研究: 12(1), 203-212, 1999.
- 16) 犬塚秀幸. ハンドボール競技のゲーム分析ー速攻の局面分類と構造(1)ー1996全日本学生選手権大会 男子. 中京大学体育学論叢: 40(1), 85-97, 1998.
- 17) 大西武三. ハンドボールにおける世界のトップレベルのチーム戦術についてーセットオフenseの戦術ー. 筑波大学体育科学系紀要: 21, 63-75, 1998.