

ホッケー競技におけるペナルティーコーナーの研究 A study of penalty-corner in Field-Hockey

1K07B229-7

指導教員 主査 太田 章 先生

氏名 吉田 啓太

副査 葛西 順一 先生

【目的】

現在のホッケー競技では、ペナルティーコーナー（以下PC）と呼ばれるセットプレイが得点シーンの多くを占めている。そして、PCはホッケー特有のセットプレイであり、勝負を大きく左右するものである。しかし、ホッケー競技自体がマイナースポーツの枠組みに入っているために知名度が低く、競技人口も少ない。そのためこれまでに戦術的、技術的な研究がほとんどなされていないというのが現状である。

本論文ではホッケー競技の中で最も得点・失点確率の高いPCに焦点をあて、分析を行う。

本研究の目的は、PCに関する基礎的データの収集、本質的特徴、現在の傾向を明らかにすること。そして、ホッケー競技のさらなる発展につなげることである。

【対象・方法】

研究対象は、2007年度から2010年に行われた早稲田大学ホッケー部と他チームとで行われた、前後半合わせて70分の試合20本のビデオである。ビデオ内のPCが実施された時点で、実施された時間帯、PCの契機、攻撃パターン、守備の形態を記録する。これらの相互の関係を比較しPCの傾向を分析する。

・PCの出現数と時間帯

20本の試合の中でPCが実施された本数をカウントする。PC実施中にもう一度サークル内で反則が起きて審判がPCと判断した場合、最初に実施したPCを1本目とカウントし、次に実施したPCを2本目とカウントした。

・PCの平均実施率

1試合におけるPCの平均実施率を求める。早稲田大学と他チームの合計の平均値と、早稲田大学と他チーム単体での平均値を同時に求める。

・PCの総数と成功率

PCの本数の合計を求めて、それらを成功と失敗に分類し、PCの総数と成功数から成功率を導く。PCが開始されてからプレイが途切れるまではPCの実施時間とし、たとえ攻撃側のPC手順中にミスが生じたとしても、そのPC実施中にゴールした場合はPCにおける成功（手順崩れからのゴール）とカウントする。

・PCの契機となる反則の種類

PCの契機となる反則の種類とそれぞれの本数をカウントする。反則の種類は以下のように分類した。「サークル内の反則」キック：足でボールを扱うこと。アップ：ボールが空中に浮くこと。インターフェア：スティックを使って相手のスティックをたたくこと。キー

パーボールロスト：キーパーの防具を使って、ボールを覆うこと。「サークル外の反則」23メートル以内ファウル：23メートル以内で守備側の選手がファウルをして、それがPCになること。

・PCの攻撃パターン：PCの攻撃パターンを調べて、カウントする。そして、パターン別に簡易図を作成する。

・PCの守備パターン：それぞれの守備パターンを以下のように位置付けてカウントする。そして、パターン別に簡易図を作成する。

1枚出：守備側の選手の1人が第1シューターと第2シューターに向かってディフェンスをする。他の選手はメインシューター以外のバリエーションを警戒する形で守備位置につく。

2枚出：守備側の選手の1人が第1シューター、もう1人が第3シューターに向かってディフェンスをする。特に1枚出の守備の陣形と異なる点は、別の守備の選手が第3シューターである選手に向かってディフェンスをすること。

・それぞれの攻撃パターンと守備パターンの相性

PC全体で得点に至った攻撃パターンを記録する。攻撃が成功したときの守備のパターンを調べて、その傾向と特徴を分析する。

【結果】

PCの出現数は145本であった。PC実施の時間帯に特徴はなかった。早稲田大学、他チームともPCの平均実施率に対する成功率が低かった。PCの攻撃パターンは全11種類であり、守備パターンは全2種類であった。PCの攻撃パターンのなかでメインシュートの出現率が多かった。守備パターンでは1枚出の使用回数が多かった。攻撃パターンと守備パターンの相性では攻撃側がパントを成功させたときの守備パターンが全て1枚出であった。

【考察・まとめ】

PCは、PCの契機、そしてPCの実施時において攻撃側と守備側のパターンの相互の関係性によって成り立っているものとわかった。それぞれが相手の強み弱みを把握したうえでPCを実施すると攻撃が成功しやすくなる、または守備で攻撃を阻止することが可能になるのではないかと考えられる。今後のPCの練習においてもその重要性を考え、存分に時間を使ってチームの強みを押さえ、弱点を克服していく必要があるということがわかった。