

ゲーム分析から見る早稲田大学ラクロス部の戦術方針の正しさの証明
Proof of the rightness of the tactical plan of the Waseda University lacrosse part seen from game analysis
1K08B035-3

指導教官

主査 倉石 平

内田俊介

副査 堀野 博幸

研究背景と目的

現代の日本の男子ラクロス（以下、ラクロス）は多くの選手が大学から始める、いわゆるカレッジスポーツとして知られている。しかし、認知度は低く、マイナースポーツであるが故に、戦術戦略に関して正式に記した文書や先行研究も数少ない。我が早稲田大学ラクロス部(以下「早大ラクロス部」とする)では入部当初からフェイスオフ、グランドボール、クリア成功率、シュート本数をかなり重要に指導され、強みの1つである。この4つの獲得率、獲得数（成功数）が勝敗にどうかかわっているのかを検証し、早大ラクロス部の方針が正しいことを証明する。

方法

2009年から2011年に行われた関東学生ラクロスリーグ1部リーグ、全日本大学選手権の早稲田大学の全試合を対象に検証を行った。スコアデータは早稲田大学ラクロス部員が実際に会場に足を運び撮影した映像から、勝ったチーム、負けたチームの両チームの、グランドボール、フェイスオフ、クリア成功率、シュート本数、勝敗のデータ等を2人で確認しながら記録したものをを用いた。その後それらのデータをMicrosoft Office Excel 2007によって集計した。

ゲーム分析について

ゲーム分析の情報の収集について、「ゲームを行っている会場に出向いて行う収集である。収集の方法も客観的に多面的に収集する、そのため従来からのカメラでの収集、ペーパー類にて書類に手書きする原始的手法、その他に最近ではPCに直接入力する方法、しかも分析ソフトを使用しての収集も行われている。」と倉石平が述べるように実際に足を運んで、データを持ち帰ったものを利用した。

結果

グランドボールでは第2クォーター以外で優位差が認められた。獲得率が40~60%では勝つ試合、負ける試合と別れることがわかった。1試合合計の獲得数でも36個以上の獲得している試合では勝利を収めていることが分かった。

フェイスオフでは獲得数と獲得率ともに優位差が認められた。フェイスオフは獲得数、獲得率を増やすことは勝利に大きく関係あること、25試合中で14回以上獲得した試合では確実に

に勝っていることが分かった。獲得率では、76~80%獲得している試合では確実に勝っていることが分かったが、50%獲得(相手より多く獲得)していても確実に勝てるとは言えないことが分かった。

シュートでは負けている試合ではすべて40本未満のシュート数を記録し、勝っている試合の10/15は40本以上のシュートを記録していることが分かった。また、シュート本数とシュート成功率には相関関係が認められた。

クリア成功率でも勝敗関係に優位差が認められた。シュート本数では、勝敗関係に優位差が認められた。負けている試合では成功率は50~60%であり、勝っている試合の12/20の70%以上の成功率を収めていることが分かった。

考察

フェイスオフでは1人1人の持ち技を限定し、練習するほうが効率的に獲得数を稼げる。審判の笛に合わせて、一瞬の勝負のため、相手と駆け引きしている時間はないと考えられる。また、相手をたたいたり、妨害するのに最適なロングクロスを持ってフェイスオフも1つの手であると考えられる。

シュートでは闇雲に打つのではなくゴールキーパーのポジションを見て、駆け引きをして打つのが大事だと考えられる。

グランドボールではグランドボール発生時に相手よりも早く駆け寄るための発生の予測と駆け寄るスピードと相手にあたり負けないフィジカルや気迫が不可欠と考えられる。

クリアについては成功率を上げることは重要だが、クリアがあるということは自陣でディフェンスをしているという局面が考えられるため、注意したい。

まとめ

結果からわかる通り、ただ重要として指導されていた4つは勝敗に大きくかわることが分かった。このことから早大ラクロス部の方針は正しかったといえることができる。