

ハンドボールにおけるチームタイムアウトがゲームパフォーマンスに及ぼす影響

—世界レベルと学生レベルを対象として—

岡松 正剛 (201311844、ハンドボールコーチング論)

指導教員：會田宏、藤本元、山田永子

キーワード： T0 申請時期, 攻撃様相, シュート成功率

【目的】

日本におけるハンドボール競技におけるタイムアウト(以下 T0 と略す)に関する先行研究は、嘉数ほか(2015)、仙波ほか(2013)と少なく、とくに世界レベルと学生レベルを比較した研究はなされていない。そこで本研究では、T0 申請の傾向と申請前後のゲームパフォーマンスの変化について世界レベルと学生レベルとの間で比較し、効果的な T0 申請に関する知見を得ることを目的とした。

【方法】

リオデジャネイロオリンピック 38 試合, 2016 年関東学生 1 部春季・秋季リーグ 38 試合を対象試合とした。分析項目は、(1)T0 申請の現状に関する項目として①T0 申請時期, ②申請回数, ③T0 申請時の得失点差, (2)パフォーマンスの変化に関する項目として①T0 申請前後 5 回の攻撃におけるシュート数, ②シュート成功率, ③シュートエリア, ④ミス数, ⑤ミス率, ⑥ゴール数, ⑦T0 攻撃成功率を用いた。

【結果と考察】

(1)T0 申請時期

世界レベル, 学生レベルともに前半 20~30 分, 後半 20~30 分の申請回数が多く, この 2 つの時間帯を足すと世界レベルは 58.8%, 学生レベルは 68.7%であった。このことから前後半 20~30 分の時間帯はいずれのレベルにおいても, 試合の勝敗を左右する大事な時間帯であると考えられる。

(2)T0 申請と点差との関係

世界レベルでは, 同点または僅差で負けている時に申請すること, 学生レベルでは 3 点以上負けている時に申請することがわかった。学生レベルでは負けている状況を修正しようとして T0 申請するが, 世界レベルでは数回の攻防や数分間で追いついたり, 勝ち越せる状況で T0 申請していると考えられる。

(3)T0 申請前後における攻撃様相の変化

①世界レベル

T0 申請後特にシュート成功率が 13.2%と大きく増加していることから, T0 を上手く申請し, 効率的に攻撃を成立させていることがわかる。また申請されても攻撃成功率は 1.1%しか低下しないことがわかる(表 1)。

②学生レベル

攻撃成功率を見ると, T0 申請チームは 6.3%と増加し, 被申請チームは 12.5%減少した。ミス率を見ると, T0 申請チームは 7.1%減少し, 被申請チームは, 4.4%増加した。シュート成功率を見ると, T0 申請チームは 6.3%増加し, 被申請チームは 12.5%減少した。学生レベルは T0 を上手く申請し, 効果的に攻撃を成立させていることがわかった。一方被申請チームの攻撃力は大きく低下していることがわかった(表 2)。

【実践現場への提言】

学生レベルと世界レベルの攻撃様相を見ると, 学生レベルの方が効果的な T0 の申請がされているにも関わらず T0 申請回数が世界レベルより圧倒的に少ないことがわかった。また T0 申請と点差との関係を見ると, 世界レベルは同点または僅差で負けているときに T0 申請をしているが, 学生レベルは 3~5 点負けているときに T0 申請をしていることがわかった。これらのことから学生レベルではできるだけ多く T0 申請を行い, 点差が開きすぎる前に T0 申請を行うべきだと考えられる。

表1 T0前後における世界レベルの攻撃様相の変化

	申請チーム			被申請チーム		
	前	後	差	前	後	差
攻撃成功率(%)	44.4	45.6	1.2	41.1	40.0	-1.1
ミス率(%)	18.9	20.0	1.1	20.0	18.9	-1.1
シュート成功数(回)	2.2	3.2	1.0	2.1	2.0	-0.1
シュート成功率(%)	56.9	70.1	13.2	62.3	65.0	2.7

表2 T0前後における学生レベルの攻撃様相の変化

	申請チーム			被申請チーム		
	前	後	差	前	後	差
攻撃成功率(%)	40.5	46.8	6.3	55.2	42.7	-12.5
ミス率(%)	20.3	13.2	-7.1	9.5	13.9	4.4
シュート成功数(回)	1.6	1.6	0	2.4	1.5	-0.9
シュート成功率(%)	40.5	46.8	6.3	55.2	42.7	-12.5