

ホッケー競技のペナルティコーナー攻守と得点の関係

— 第 77 回全日本女子ホッケー選手権大会より —

小林 和典
(幼児教育学科)

要 約

近年、ホッケー競技ではルール改正や用具の進歩などにより、ペナルティコーナー（以下 PC）からの得点も多く、国内の試合でも PC からの得点で試合が決定されることも多くなっている。

今回の研究は、2016 年の女子日本一を決定する大会で、PC の攻撃・守備のプレイと得点との関係について考察することを目的とした。

その結果、すべての得点のうち、PC からの得点が 36.8% を占めた。また、PC 取得数 65 本のうち、14 本（22%）が得点となった。また、パターンごとに幾つかに分類をしたが、左のタッチ（42.9%）以外、得点との間に明瞭な差はみられず、概ね 20% 前後であった。

ホッケー競技はフィールドゴール（以下 FG）のみならず、PC からの得点も、勝敗に大きく影響していることが確認された。PC 攻撃での、ストレート系では、強力なヒットを打てる選手がいるチームが有利と思われ、フリックでは経験値が影響していることが考えられた。

守備では、1-2-1 型と 2-2 型が、多く使用されていた。また、それぞれのチームでは複数の守備方法を相手チームのバリエーションを考えながら使用していることが判明した。

キーワード：ホッケー、ペナルティコーナー、得点

(2017. 11. 15 受稿 査読審査を経て 2018. 1. 19 受理)

はじめに

2016 年リオデジャネイロオリンピックでのホッケー競技では、FG のみならず PC からも多くの得点があった。

近年、ホッケー競技ではルール改正や用具の進歩など¹⁾²⁾³⁾により、PC からの得点も多く、国内の試合でも PC からの得点で試合が決定されることも多くなっている。

また、筆者が投稿した、「ホッケーにおけるゲーム分析から有効な戦術について」⁴⁾、「ホッケーにおけるシュートに関する研究」⁵⁾ などから、PC の取得数や決定率が勝敗に大きく影響されていることが報告されている。

しかしながら、PC における研究報告は見当たらない。

そこで、今回の研究は、2016 年の女子日本一を決定する大会で、PC の攻撃・守備のプレイと得点との関係について考察することを目的とした。

研究対象と方法

試合の分析は、2016 年度の第 77 回全日本女子ホッケー選手権大会に出場した 8 チーム（社会人大会ベスト 4、

学生選手権大会ベスト 4）を対象に行った。グループリーグで A プール・B プールに分かれた 4 チームの総当たりリーグ戦、各チーム 3 試合ずつの計 12 試合を分析した。分析方法は、各ゴール後ろからデジタルビデオで PC のプレイについて、攻撃・守備パターンのすべてについて撮影をした。分析内容は、「得点内訳」、「PC 攻撃パターン」、「PC 守備パターン」の 3 項目とした。

結果

1. 得点内訳

今回のグループリーグ 12 試合での総得点は、38 点であった。内訳としては、FG が 23 点（60.1%）、PC が 14 点（36.8%）、ペナルティストローク（PS）が 1 点（2.6%）であった。（表 1）

また、社会人の 4 チーム（A～D）、の最高総得点は 11 点であった。学生の 4 チーム（E～H）の最高総得点は 4 点であった。また、社会人チームの総得点が低いチームは 3 点で、学生の総得点が低いチームは 0 点であった。

ホッケー競技のペナルティコーナー攻守と得点の関係

表1 得点内訳

内訳	チーム	総得点	フィールドゴール (FG)	ペナルティコーナー (PC)	ペナルティストローク (PS)
		(本)	(本)	(本)	(本)
社会人	A	11	7	4	0
	B	10	7	3	0
	C	6	3	3	0
	D	3	3	0	0
学生	E	4	0	3	1
	F	2	1	1	0
	G	2	2	0	0
	H	0	0	0	0
	合計	38	23	14	1

PCの総取得数は65本であり、そこからの得点は14点あった。その内訳としては、ストレート系のヒットが30本中6本の得点で、成功率は20%であった。フリックは13本中3本の得点で成功率は23.1%、タッチ系の右側では14本中2本が得点、成功率は14.3%であった。タッチ系左側が7本中の3本の得点、成功率は42.9%であった。ミスからシュートまで至らなかったのは、1本であった。

チームでのPC総取得数の最も多かったのは17本であり、1試合平均取得数は5.7本であった。総取得数の最も少なかったのは、3本で1試合平均取得数が1本であった。

社会人チームでは、FG・PCの両方の得点をしているチームが多かった。

2. PC攻撃パターン

攻撃のパターンとしてさまざまな方法があるが、今回はストレート系とタッチ系に分けて、ストレート系はヒットとフリックに分類をした。タッチ系は、右側、左側に分類をした。(表2)

また、8チーム中6チームがストレート系、タッチ系の両方のパターンを使用していたが、学生の2チームはストレート系ではヒットのみであった。ストレート系のヒットでは、学生チームの2本取得2得点の成功率100%があった。ストレート系のフリックを使用していたチームは、社会人チームの4チームで学生チームの使用はなかった。フリックでは、3本取得2得点の66.7%が最高の成功率であった。タッチ系では、左側の7本に対して、右側の14本と右側のタッチが多かった。左側のタッチでは3本中2得点の成功率66.7%が、最も高かった。右側は、2本中1得点の成功率50%が最も高かった。

チームでのPCからの最高得点は、3本であった。得点かなかったのは社会人2チーム、学生1チームの3チームであった。タッチ系の最高得点は2本であった。得点かなかったのは4チームであった。

PC得点確率が高いチームは、学生チームの4本中3本の得点で75%であった。次いで社会人チームの12本中4本で33.3%であった。

3. PC守備パターン

PCの守備における重要なポイントは、「シューターに対してプレッシャーをかける」、「ゴールマウスを守る」、「攻撃のバリエーションに対して最終シューターを予測する」、「リバウンドのクリア」などがあげられる。⁶⁾

そこで、基本的なPC守備方法として、「ホッケー指導教本」⁶⁾の、PCの守備における基本的なセットパターンにより分類をした。(表3)

1-2-1型で守備を行った本数は、32本で一番多かった。次いで2-2型で守備をした本数は、28本であった。1-3右は3本、1-3左は2本と少なかった。

また、失点は1-2-1型と2-2型のみで、ともに7点で同じであった。1-3右、1-3左からの失点はなかった。2本以上PCを取得されたチームは、複数のパターンを使用していた。

考察

今回の大会では、予選プール上位2位の4チームが決勝トーナメント(準決勝)に進出したが、総得点をみると決勝トーナメントに残れなかったチームより総得点がすべて多かった。当然のことながら、試合に勝つためには得点を多く取らなければならないことが、実証されている。

得点内訳では、12試合の内PCのみで勝敗が決定された試合は2試合、PCの得点があった試合が6試合、PCからの

表2 PC攻撃パターン

チーム	内訳	ストレート系			タッチ系		ミス (本)
		PC取得数	(本)		(本)		
		(本)	ヒット	フリック	右側	左側	
A	取得数	12	6	3	0	3	0
	得点	4	0	2	0	2	
B	取得数	11	0	6	2	3	0
	得点	3	0	1	1	1	
C	取得数	17	7	2	6	1	1
	得点	3	3	0	0	0	
D	取得数	7	4	2	1	0	0
	得点	0	0	0	0	0	
E	取得数	4	2	0	2	0	0
	得点	3	2	0	1	0	
F	取得数	5	2	0	3	0	0
	得点	1	1	0	0	0	
G	取得数	6	6	0	0	0	0
	得点	0	0	0	0	0	
H	取得数	3	3	0	0	0	0
	得点	0	0	0	0	0	
合計	取得数	65	30	13	14	7	1
	得点	14	6	3	2	3	

表3 PC守備パターン

チーム	内訳	2-2型	1-3左型	1-3右型	1-2-1型
A	PC守備本数	1	0	0	4
	失点	0	0	0	0
B	PC守備本数	0	1	0	2
	失点	0	0	0	0
C	PC守備本数	0	0	0	0
	失点	0	0	0	0
D	PC守備本数	6	0	2	5
	失点	2	0	0	1
E	PC守備本数	9	0	0	1
	失点	2	0	0	0
F	PC守備本数	4	0	1	5
	失点	1	0	0	1
G	PC守備本数	2	0	0	8
	失点	0	0	0	2
H	PC守備本数	6	1	0	7
	失点	2	0	0	3
合計		28	2	3	32
		7	0	0	7

得点がなかった試合は4試合であった。12試合の内8試合(66.7%)がPCからの得点があったことは、PCからの得点も勝敗を大きく左右すると考えられる。

また、FGだけで試合が決定した試合は4試合(33.3%)で、PCからの得点があった試合の半数であった。

さらに、今回の大会では、38点中14点の36.8%がPCからの得点であったことも、勝敗に大きく影響していると思われる。

社会人チームではFG・PCともに得点をしているチームが多かったが、これは社会人チームが学生チームより攻撃に関して優れていると考えられる。

ホッケー競技のペナルティコーナー攻守と得点の関係

ホッケー競技規則⁷⁾では、PCになる要因として、

- サークル内において守備側のプレイヤーに反則があった場合。ただし、その反則がなくても得点にはならなかったと判断された場合に限る。
- サークル内で、ボールを保持していないし、ボールをプレイする機会もない攻撃側のプレイヤーに対する守備側プレイヤーによる故意の反則があった場合。
- 自陣23mエリア内のサークル外で、守備側プレイヤーによる故意の反則があった場合。
- 守備側プレイヤーによって、故意にボールが自陣バックラインを越えるようにプレイされた場合。
- 守っているサークル内で、守備側プレイヤーの衣服や装具の中にボールが入って止まった場合。

などがある。このことは、相手サークル内に入らなくても、相手23m内に侵入することにより、場合によってはPC取得の可能性があり得点に繋がることを意味している。

したがって、PCはホッケー競技の勝敗を左右する大きな特徴の一つであると言えるであろう。

PCの内訳としては、総取得本数65本の内30本がストロート系のヒットであった。PCからのシュートは、一度ボールをサークルの外に出さなければ、得点が認められない。

そのため、一度サークルの外に出したボールを素早くゴールに向かって打つほうが、一番シンプルな方法である。(図1) また、ボールを止めた後、少しずつして第2ヒッターが打つ方法もある。(図2)

しかし、このヒットが弱ければ相手ゴールキーパー(GK)やディフェンスに止められてしまう為、強力なヒットを打てる選手がいるチームが有利であると言える

また、フリックからのシュートは、ヒットの半分以下の13本であった。フリックでのシュートは技術的に難しく、強いヒットを打つよりも技術を習得するのは困難であると思われる。

今回は、社会人・学生チームの上位チームであったこともあり、比較的多くフリックシュートが見られた。しかし、今回フリックを使用したチームは、社会人4チームのみであり、学生チームの使用がなかったことを考えると、ホッケー経験値が関係していると考えられる。

フリックシュートの13本中、得点の成功率では、23.1%とヒットの20%より成功率が高かった。ヒットでは、第1シュートのボールがバックボード(460mm)の高さでない

と得点にならないが、フリックの場合は、ゴールのどの高さでも得点となる。

したがって、PCの守備でGKやディフェンスは、ボールの方向の見極めが非常に難しくなるために、フリックでの決定率が高くなったのではないかと考えられる。今後は、このフリックシュートができる選手を育成することによって、得点を増やす大きな原動力になると思われる。

PCのタッチでは、右側が14本に対して、左側が7本と半分の本数であった。しかし、決定率では右の14.3%に対して、左は42.9%と非常に高い決定率であった。

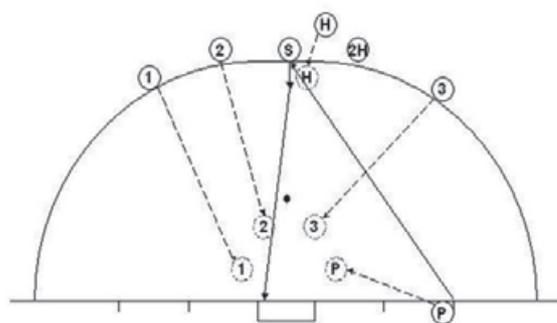


図1 第1ヒッター(H1)からのシュート

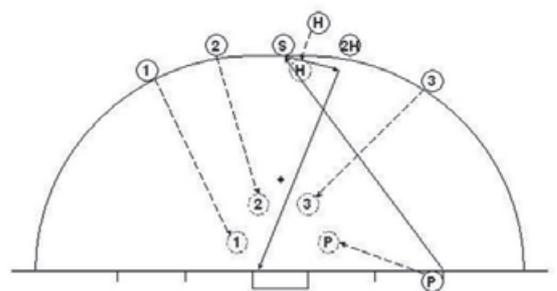


図2 第2ヒッター(H2)からのシュート

右側でのタッチ(図3)は、スティックのフォア側になりボールに触れやすくなるが、左側では(図4)、スティックの持ち方がリバース側になりボールに触れることと同時にコースを狙うことが難しくなるため、使用した本数が少なかったと考えられる。

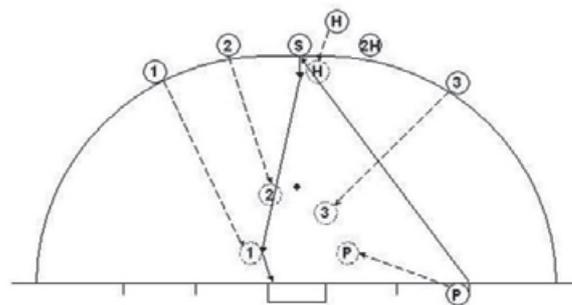


図3 H1から右側でのタッチシュート

しかし、左側でのタッチの決定率が高かったことは、ボールを合わせるコントロールも重要になってくるが、守備もリバース側になるために、守備の位置取りや体の入れ方がフォア側より難しくなる。そのため、左側のタッチでの技術が高い選手がいるチームでは、得点を取得するのに有効になるとと思われる。

また、このタッチを成功させるには、タッチする選手にパスをするボールの強さ・方向等を、考えてできる選手も必要となる。今回成功したチームでは、この2つの条件がそろった技術の高い選手がいたことにより成功したと考えることができる。

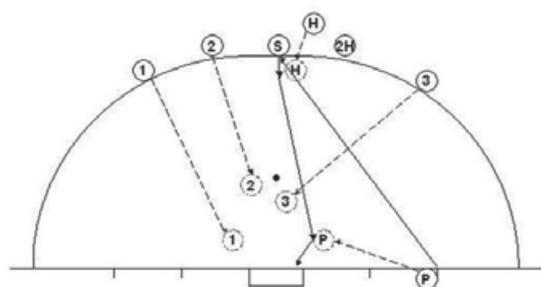


図4 H1 から左側でのタッチシュート

守備では65本中、1-2-1型32本、2-2型28本と、主にこの2つの守備体系が使用されていた。

1-2-1型は、D1が第1シューターと考えられるレシーバー方向に、プレッシャーをかけに行く。D2はクロスボールのタッチシュートを狙ってくる相手選手に対して、タッチをさせないようにポジションをとる。D3はストレートや左からのタッチを狙う選手、および、パッサーへのリターンパスを注意する。D4はクロスのシュートに対して、注意をする方法である。(図5)

2-2型は、1-2-1型と同様にD1が第1シューターと考えられるレシーバー方向に、プレッシャーをかけに行く。D2は第2シューターに対するプレッシャーをかける準備をしながら、D1より少し遅れて前にでる。D3はパッサーへのリターンパスと、ストレートコースのシュートに対して注意を払う。D4はクロスシュートに対して注意しながらタッチシューターの侵入も防ぐ方法である。(図6)

1-3右型は、上記のD1と同じ動きをする。D2はパッサーへの返しのパスを注意するとともに、ストレートシュートに対してタッチシュートを狙ってくる相手選手の侵入を防ぐ。D3はストレートコースのシュートに対して、注意をする。D4はクロスのシュートに注意しながら、タッチシュートの侵入を防ぐ方法である。(図7)

1-3左型は上記のD1と同じ動きをする。D2はクロスシュ

ートに対して、タッチシュートを狙ってくる相手選手の侵入を防ぐ。D3はパッサーへのリターンパスと、ストレートコースのシュートに対する注意をする。D4はクロスシュートに対して、注意をする方法である。(図8)

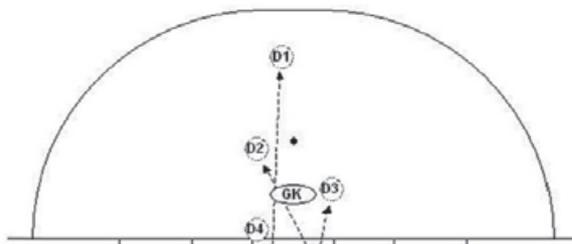


図5 1-2-1型の守備パターン

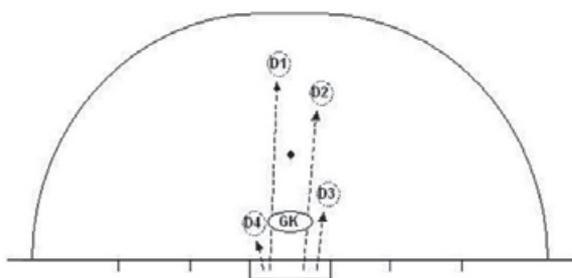


図6 2-2型の守備パターン

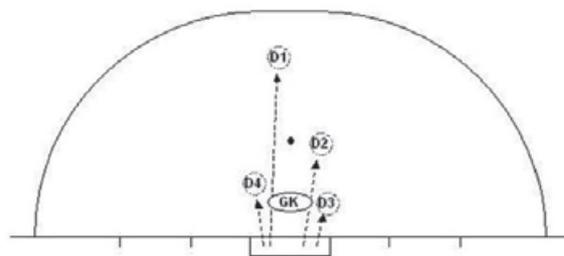


図7 1-3右型の守備パターン

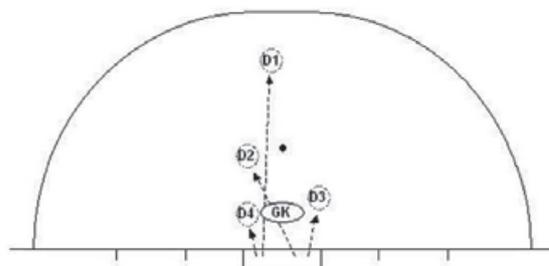


図8 1-3左型の守備パターン

今回、1-3右型、1-3左型を使用したチームはそれぞれ2チームずつであったが、共に同じプール同士であった。これは、それぞれのプール内の他チームに左右のタッチのバリエーションが予測されたことから、使用されたと考えられる。

ホッケー競技のペナルティコーナー攻守と得点の関係

また、複数の本数PCを取得されたチームは、2つ以上の形式を使用していた。これは、相手チームの攻撃方法を予測して、行っていることがわかる。したがって、PCを取得されていないチームもあるが、それぞれのチームでは、複数の守備方法を備えて状況に応じて使用していると考えられる。

まとめ

今回の研究では、ホッケー競技での得点傾向がルール改正や用具等の技術革新の変改にともない変化していることに着目をして、実際のホッケーの試合で、PCが得点とどのように関連しているかを試みた。

その結果、すべての得点のうち、PCからの得点が36.8%を占めた。また、PC取得数65本のうち、14本（22%）が得点となった。

また、パターンごとに幾つかに分類をしたが、左のタッチ（42.9%）以外、得点との間に明瞭な差はみられず、概ね20%前後であった。

ホッケー競技はFGのみならず、PCからの得点も、勝敗に大きく影響していることが判明した。また、FGのみの得点での試合よりも、PCの得点があった試合のほうが多かった。

また、攻撃のストレート系では、強力なヒットを打てる選手がいるチームが有利と思われ、フリックでは経験値が影響していることが考えられた。

したがって、フリックシュートが出来る選手を育成することが、多くの得点につながってくると思われる。

タッチ系では、右側のタッチ使用が左側のタッチより多く使用されていたが、決定率は左側のほうが非常に高かった。タッチにおいては、タッチをする技術の高い選手に加えてそれらの選手にパスをする高い技術も必要な条件になってくると考えられる。

守備では、1-2-1型と2-2型が、多く使用されていた。また、それぞれのチームでは複数の守備方法を相手チームのバリエーションを考えながら使用していることが判明した。

PCは、ホッケー競技の大きな得点源であり、特徴であるとも言える。また、試合の勝敗に大きく影響することから、攻撃・守備のより高い技術向上を目指すことが重要であると考えられる。

文献

1) 小林和典：ホッケー競技のルール改正に伴う変化について、- 第2報：2009年～2016年 - 東海学院大学研究年報第2号、2017年、P149～P159

2) 小林和典：ホッケー競技のルール改正に伴う変化について、東海学院大学短期大学部紀要第36号、2010年、P15～P21

3) 紙透雅子：ホッケー競技規則2009 - 2010年強制的実驗規則の適用状況とその展望、常盤短期大学研究紀要第38号、2009年、P1～7

4) 小林和典：ホッケーにおけるゲーム分析から有効な戦術について、東海学院大学短期大学部紀要第35号、2009年、P33～P41

5) 小林和典：ホッケーのシュートに関する研究－ロンドンオリンピック予選より－、東海学院大学短期大学部紀要第39号、2013年、P54～64

6) (公社)日本ホッケー協会普及委員会：ホッケー指導教本、2013年、P106～P109、P118～P119

7) (公社)日本ホッケー協会技術委員会、ホッケー競技規則2017年、2017年、P43