

インチョン 2014 アジアパラ競技大会における ブラインドサッカーのアジア強豪国の分析

—中国代表の攻撃について—

李 宇諤 (法学部准教授)

ブラインドサッカーとは

- ・チームは、ゴールキーパーを含む 5 人の選手で構成されている。
- ・試合に使われるボールは「カシャカシャ」と音が出る。
- ・相手のボールを取りに行く際には「Voy (ボイ)」と声をかける。
- ・音を頼りにボールを追い、身体で感覚で相手と競り合うブラインドサッカーでは、選手自身がボールの音や相手選手の音などで状況を判断することが重要である。
- ・監督、GK、そして相手ゴール裏に配置されるコーラーの指示を頼りに自分のポジションやボールの位置、味方や相手のポジション、ゴールまでの距離、ゴールに対する角度などを把握しプレーしている。

競技力向上の現状と研究目的

- ・障害者スポーツに関する研究では、リハビリテーションや福祉、心理学、生理学、バイオメカニクス的研究義足や車いす等の工学的な研究など様々な角度から研究されている。
 - ・競技場面に研究成果がフィードバックされ、指導現場等で活かされている。
 - ・視覚の障害については、視覚に障害のある児童や生徒における運動・スポーツの教授方法に関する研究がされているが、競技力向上を目的とした研究は少なくブラインドサッカーにおける研究はみられない。
 - ・競技力向上に着目した様々な角度からの科学的な研究及びサポートが急務。
- そこで本研究は、インチョン 2014 アジアパラ競技大会ブラインドサッカーにおけるアジア強豪国である中国代表の攻撃について、ドリブルに関する攻撃場面の基礎的な分析を行い、日本代表および日本代表選手の競技力向上となることを目的とした。

分析方法

・資料収集

2014 年 10 月 19 日～23 日に韓国仁川 Sunhak Hockey Stadium で開催されたアジアパラ競技大会 Football 5-a-side であった。参加国は、5 カ国 (日本、中国、イラン、韓国、タイ) であった。5 カ国の総当たり戦 (10 試合) で順位を決定する大会であり、中国戦の全 4 試合について、本研究者らで撮影した映像を分析資料とした。

・分析方法

現地にてした映像から、サッカー競技経験者が 2 回以上行い、限りなく誤りがないようプレーを抽出し、記録分析するように配慮した。分析はボールを 3 タッチ以上しているプレーをドリブルとして抽出したその際、ドリブル開始地点から終了地点までエリアについて記録した。ピッチを 15 分割した記録用紙 (図 2) を用いた。

・分析項目

ドリブル後のプレー結果、ドリブルの開始エリア、ドリブルの通過エリア、ドリブルプレーの所要時間、中国代表選手の特徴について分析を行った。

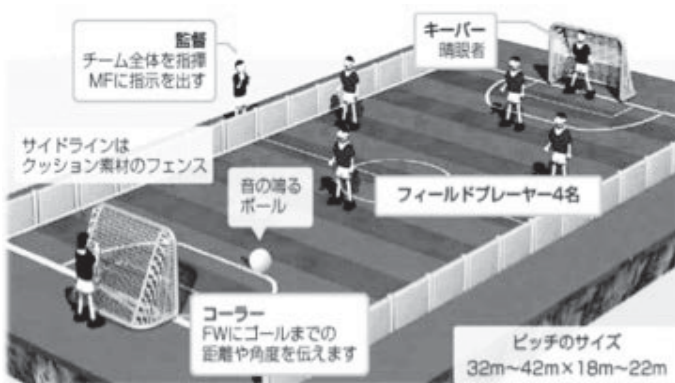


図 1 競技エリアとプレーヤーについて (引用: 日本ブラインドサッカー協会)

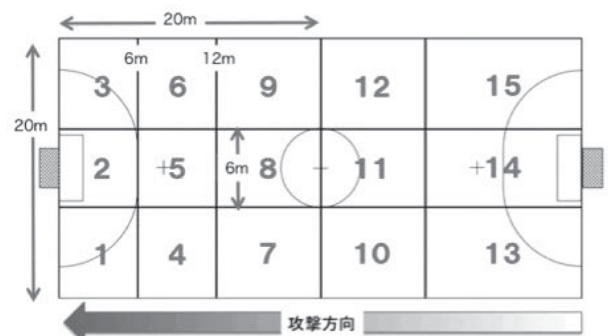


図 2 ピッチを 15 分割にした記録用紙

結果

- ・中国代表のドリブル回数は、4試合で311回であった。
- ・ドリブルの1回プレー時間は、11.1 ± 7.86秒であった。

ドリブルエリアについて

▶ドリブル開始はエリア⑫が50回が一番多く、次いでエリア⑩が39回、エリア⑬が34回であった。
左サイドは自陣から開始することが多く。
右サイドは⑬以外には突出したエリアはなく全て20回以上。
中央エリアは20回以下と少なかった。
▶ドリブル回数311回に対して、1610回のエリア通過がみられた。相手エリアではエリア⑧が203回、エリア⑨が179回、エリア⑦が178回の順に多く、自陣ではエリア⑪が177が多かった。

ドリブル後のプレーとプレー時間について

▶シュートした回数は80回(25.7%)、8.8 ± 6.81秒であった。
奪われた回数は111回(35.6%)、11.2 ± 7.94

秒であった。
ドリブルがゴールラインを超えて相手のゴールスローとなった回数は、44回(14.1%)、11.0 ± 4.63秒であった。
パス成功回数は30回(9.6%)、15.6 ± 9.92秒、パス失敗回数は9回(2.8%)、20.2 ± 13.56秒であった。

ドリブルシュート結果とプレー時間について

▶GKが関与するシュート23本について
ゴール(3本)は3.0 ± 1.73秒、GKが弾くシュートに続き、GKがキャッチできるシュート(12本)は11.5 ± 5.07秒とプレー時間が長くなった。
▶GKが関与しないシュート57本について
枠を捉えないシュート(39本)8.7 ± 7.45秒であった。
シュートコースに立つ相手にふさがれたシュートは、CKになったシュート(4本)7.9 ± 7.89秒、ピッチに内に戻ったシュート(11本)12.5 ± 6.56秒であった。

中国代表選手のドリブル回数について

▶#6は、37.9%の118回行い、12m以内と右サイドエリアが多い。
#11は、20.9%の65回行い、12m以内が多い。

#4は、20.3%の63回行い、相手12mラインから自陣ピッチ内が多い。

今後の課題

各国および選手のプレースタイルについて詳細な調査・分析について

→現在のプレースタイルが、ドリブルとパスを使用したものもみられる。様々なプレースタイルがみられる中、有効なゲーム展開について検討する必要がある。

ゲーム中の活動量や移動距離、移動スピードについて

→各国の国際大会、日本選手の国内リーグ戦に分析など、ゲーム中・練習時共に分析する必要であろう。

付記

筆者は、日本大学文理学部の大嶽真人教授の共同研究者として参加し、本研究は、平成26年度科学研究補助金「ブラインドサッカーにおけるゲーム分析からのコーチングシステムの構築」の一部であり、第26回日本コーチング学会で発表されたものである。

表1 中国代表の対戦国別におけるドリブルプレー及びプレー時間について

ドリブル後のプレー	ドリブル回数	対戦国				プレー時間(秒)
		イラン	日本	韓国	タイ	
相手FPに奪われる	111	26	33	19	33	11.2±7.94
相手GKゴールスロー	44	11	15	8	10	11.0±4.63
ドリブルシュート	80	12	21	22	25	8.8±6.81
パス成功	30	4	4	13	9	15.6±9.92
パス失敗	9	4	0	3	2	20.2±13.56
ファールを受ける	23	7	8	2	6	8.6±5.66
コーナー	13	3	1	6	3	12.0±6.61
計	310	67	82	73	88	
プレー時間(秒)	11.1±7.86	9.5±5.83	10.5±7.56	13.9±10.39	10.6±6.49	

表2 ドリブルシュートの結果について

シュート結果	シュート数	対戦国				プレー時間(秒)	
		イラン	日本	韓国	タイ		
GKが関与するシュート	ゴール	3	1	0	1	1	3.0±1.73
	GKが弾きCK	6	0	0	3	3	9.5±4.46
	GKが弾きピッチ内へ	2	0	0	2	0	7.1±4.95
	GKキャッチ	12	3	2	4	3	11.5±5.07
計	23	4	2	10	7	9.5±5.20	
GKが関与しないシュート	DFに当たりCK	4	0	0	1	3	7.9±7.89
	DFが当たりピッチ内へ	11	2	7	2	0	12.5±6.56
	ゴールスロー	39	6	11	7	15	8.7±7.45
	そのままピッチ内へ	3	0	1	2	0	2.7±3.06
計	57	8	19	12	18	7.4±7.38	

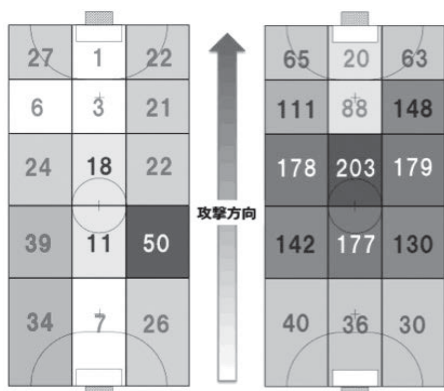


図3 ドリブルの開始位置(左)およびドリブル通過位置(右)について

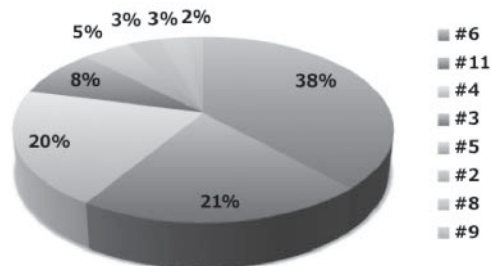


図4 総シュート80本のシュートをした選手の割合