

# 第壹章 緒論

## 第一節 背景與研就動機

跆拳道 (Tae Kwon Do) 運動一直是我國在世界競技舞台上最具競爭力的一個項目，於 1973 年我國首次參加世界杯即獲得六銅團體第三的佳績，隨後參加的每屆國際性賽事均有亮眼的成績表現，並在 2000 年雪梨奧運獲得 2 銅、2004 年雅典奧運獲得 2 金 1 銀及 2008 年北京奧運獲得兩銅的佳績，此顯示我國跆拳道實力在世界各國間有相當程度的水準。但在 2000 年雪梨奧運會將跆拳道納入正式比賽項目後，世界各國紛紛將跆拳道項目列為奪牌項目之一，積極進行有組織有系統的長期培訓計畫。因此各國跆拳道競技實力差距日漸縮小，比賽的競爭性也越來越激烈，要獲勝的困難度更是日漸增加。雖然台灣的跆拳道動作發展一直是仰賴著韓國的技術，但韓國傳統的優勢也日漸消失，反觀是其他國家的技術慢慢的崛起，從 2008 年北京奧運便可看出現在國際跆拳道趨勢及變化。

跆拳道的技術動作隨著競賽規則的更改而日漸改變，由早期的多拍連續主動攻擊逐漸轉變成單一拍重擊的反擊攻擊。黃志雄(2001)研究 2000 年雪梨奧運跆拳道男子第一量級技術分析，研究中得知此次參賽選手主要的得分模式為被動攻擊；主要的得分動作以反擊旋踢佔多數，其次為二段旋踢、滑步旋踢。宋玉麒(2005)研究澳門東亞運

男子跆拳道三國(中華隊、韓國隊、中國隊)技術分析，研究中得知選手主要的攻擊動作也以旋踢佔大多數，攻擊動作不但沒有增加變化反而有減少的趨勢，動作更只侷限在單一動作的發揮。在 2004 年雅典奧運會跆拳道比賽中男女四個量級共設 8 面金牌，而有 7 面金牌均落在亞洲國家手中(其中韓國 2 金 2 銅、台灣 2 金 1 銀、中國 2 金、伊朗 1 金 1 銅，佔總金牌數的 87.5%，傲視全球，這更顯示出亞洲國家跆拳道於世界上舉足輕重之地位，而亞運會更是亞洲國家所重視之大型區域性比賽，所派出之選手更是各國頂尖之一流選手，戰況之激烈可想而知。因此，以這次參加亞運會男子第二量級參賽選手為技術分析對象，大可看出現階段國際各國跆拳道技術之水準，進而提高台灣跆拳道技術層面，提升台灣跆拳道在國際上的地位，更為本研究的動機之一，若研究結果能讓我國技術層面提升，相信對台灣跆拳道必能有更優異的突破。

## 第二節 研究目的

本研究乃藉由技術的分析而瞭解 2006 年杜哈亞運會男子第二量級跆拳道比賽中，各國比賽技術，並依攻擊數與得分數之次數百分比例，得知主動攻擊或被動攻擊、及左腳或右腳的使用情形，求得攻擊數、得分數、成功率，瞭解各國比賽攻擊型態，慣性攻擊技術及攻擊效果的分析，而此次比賽在裁判給分方面被動攻擊得分優於主動攻擊得分，這更是造成選手採取被動式打法的主要原因。

- 一、分析男子第二量級前四強選手攻擊型態。
- 二、分析男子第二量級前四強選手攻擊數、得分數的高低。
- 三、分析男子第二量級前四強選手得分成功率。
- 四、分析男子第二量級前四強選手攻擊慣用腳或手。
- 五、分析男子第二量級前四強選手的主要攻擊技術動作。

### 第三節 研究假設

依據研究之目的，提出下列研究問題：

問題一、男子第二量級前四強選手攻擊數為何？

問題二、男子第二量級前四強選手得分數為何？

問題三、男子第二量級前四強選手得分成功率為何？



#### 第四節 研究範圍

本研究以 2006 年 12 月 1 至 9 日，於杜哈舉行之亞洲運動會跆拳道比賽，男子第二量級各國選手共 23 名，比賽共 23 場。取其中前四強選手，計四名選手，共計 13 場次比賽技術運用之攻擊數、得分數及成功率的表現。



## 第五節 研究限制

- 一、在比賽過程中，因裁判的誤判，導致得分動作在分析上的阻礙。
- 二、研究雖採用全程實況錄影，但礙於比賽場地設計與管制，而影響攝影機的最佳角度。因此在錄影過程中選手可能會互相遮擋對方的攻擊動作，而造成紀錄分析上的阻礙，成為本研究的限制。
- 三、本研究只分析男子第二量級前四強選手比賽場次共計 13 場，而非男子第二量級全部選手對戰場次 23 場，為本研究的限制。



## 第六節 名詞操作性定義

### 一、攻擊技術動作(skill movement)：

綜合邱共鈺(2005)等人之文獻或競賽規則，將攻擊技術動作歸納區分為六種：即正拳(the tist)、後旋踢(spinning kick)、旋踢(round house kick)、前踢(front kick)、後踢(back kick)、下壓(axe kick)。

#### (一) 正拳(the tise)：

正拳是以緊握拳頭之食指與中指前端部位攻擊，其攻擊僅限中端部位禁止攻擊頭部。

#### (二)後旋踢(spinning kick)：

以近乎平行地面的弧形踢出的攻擊動作，攻擊的部位在於腳跟之後側，亦可使用腳底動作的方向與旋踢的方向正好相反(周桂名，1996)。

#### (三) 旋踢(round house kick)：

由後腳或前腳直接提膝收小腿，以半月弧度向前方目標踢擊。

#### (四)前踢(front kick)：

由後腳跟或前腳直接提膝收小腿，以前腳掌向前方目標彈踢出(蔡明志，2004)。

#### (五)後踢(back kick)：

面向目標，背轉身，攻擊腳之後腳跟沿著支撐腳與目標所形成攻擊線，稱之。

(六) 下壓踢(axe kick)：

由後腳或前腳直接抬高後，以腳後跟或腳底向前並往下壓劈攻擊，主要攻擊目標為前方對手臉部。

二、攻擊型態(attack style)：

即跆拳道比賽雙方選手對峙時，運用攻擊時機先後的主動或被動攻擊，攻擊時使用的右腳或左腳攻擊、前腳或後腳攻擊等配合戰術運用的攻擊模式。

(一)主動攻擊(active Attack)：

在比賽中，先行出腳、出拳攻擊對手。

(二)被動攻擊(passive Attack)：

等待對手攻擊後在予以反擊。

三、攻擊率(attack rate)：

公式如下：攻擊技術之攻擊率(%)=(攻擊技術動作之攻擊次數/綜合攻擊次數)X100

四、攻擊數(attack figure)：

合乎世界跆拳道聯盟規則之攻擊技術動作，並在賽場中對對手施以攻擊稱之，攻擊技術動作之認定，須經由分析小組一致認



定，攻擊動作已經完成 80%以上得以採記。

五、有效得分(effect-point)：

以跆拳道攻擊技術，有力且準確擊中身體之得分部位即可得分，有效攻擊得分可分為中端得 1 分、上端得 2 分，重擊(K.D)再加權 1 分。

六、成功率(success rate)：

公式如下：攻擊技術動作之成功率(%)=(攻擊技術動作之得分次數/攻擊技術動作之攻擊次數)X100

七、得分率(scoring)：

公式如下：攻擊技術之得分率(%)=(攻擊技術動作之得分數/技術動作之攻擊次數)X100

