

# 世界足壇入球趨勢 - 絕殺入球之探討

梁建偉

國立中興大學體育室

## 摘要

世人們關注每屆世足焦點，各國凝聚在此競賽產生各種化學效應，足球風潮持續延燒改變，因此總是延伸各種話題及發現足壇趨勢。本研究目的主要針對本屆 2018 年俄羅斯世界盃入球趨勢之絕殺入球探討，研究方法則透過電視台現場實況獨家轉播及場場直播觀看分析紀錄法，並將 FIFA 國際足球總會官方數據記錄統一彙整再研究中呈現。經由分析結果顯示：

- (一) 本屆創下史上絕殺入球最多紀錄，增添了球賽的精采性與不可預期的結果，任何時間點都可能翻轉局面，尤其不能忽略傷停補時階段的重要性。
- (二) 前鋒創下絕殺入球最多進球司職，前鋒依舊扮演進球或擔任攻擊的最佳角色及得分最佳人選。
- (三) 進球方式依序為近射、烏龍球及頭頂球，主要因球門前區是進球最有利位置，是攻擊方入球的最佳區域。由此可知，趨勢化為實際的觀察研究發現，說明了世界足壇潮流一再改變，值得足球相關領域重視的一環。

**關鍵詞：**國際足總、世界盃、絕殺入球、趨勢化

通訊作者：梁建偉

402 台中市南區興大路 145 號

國立中興大學體育室

電話：04-2284-0230\*205

Email：lichwe10302@nchu.edu.tw

## 壹、緒論

### 一、研究背景：

2018年俄羅斯世界盃(2018 FIFA World Cup Russia)是國際足球總會(Federation International de Football Association, 以下簡稱FIFA)舉辦的第21屆賽事,所有賽程均在俄羅斯境內中的12座球場內舉行,共進行64場賽事,比賽時間於2018年6月14日至7月15日圓滿落幕。本屆賽事共有來自5大洲的32支球隊參賽,除地主國俄羅斯隊自動獲得參賽資格以外,其餘31支球隊都通過各大洲足聯舉辦的預選賽事獲得參賽資格,最後由法國隊4-2擊敗克羅埃西亞隊,獲得了2018年俄羅斯世界盃冠軍。

全世界目光焦點再次因世界盃足球賽而焦距一起,足球狂熱風潮已是各國大量投入相關資源的主流,不管是青訓系統、軟硬體設備、後勤支援或是爭取主辦權,每個環節都必需面面俱到、環環相扣,為了就是這世界性的運動;足球。自1998年法國世界盃起,電視轉播觀眾人數達到40億人次,遠遠超過奧運會,更展露世足賽之魅力,成為世界上最受歡迎的體育盛會。蘇恆泰(2008)也提到,四年一度的世界盃,成為繼奧運之後,全世界最大型的體育賽事。足球魅力不單是擁有眾多的球迷,且所帶來的經濟效益也是不容小覷,從2006年世界盃,全球的轉播費用約12億美元(約新台幣380億),2010年南非世界盃也已倍增至約27億美元(約新台幣857億),到了2014年巴西世界盃國際足球總會從大會以轉播權、廣告效益,更獲得45億美元(約1354億台幣)收益,再次創下史上最高金額,這項全球盛事商業價值越來越巨大。而本屆預估帶給俄羅斯經濟效益為310億美元,國際足總收入超過80億美元,不過無論長短期效益之論,並非如預期樂觀,事實上除了觀光旅遊業的收益外,媒體轉播金是歸國際足總所有,因此,實際的收益效應與誤差之間哪怕只是數字上或檯面上的資料報告而已;國內也拜世足所賜,台灣運彩公司公佈世足運彩銷售達70億,創下運彩史上紀錄。黃泰盛、林澤民(2012)研究也指出,由於網路使用人口暴增,網路行銷為企業開拓一條明路,許多企業紛紛趁勢舉辦網路行銷活動,除了可以增加曝光率,更可提升企業形象。世界盃帶來的效益是相當可觀的,除了經濟效益之外,也帶給各國球迷諸多的文化禮讚;更能凝聚各國國民對國家的認同(徐茂洲、黃夕珍,2015)。

何永彬、邱旺璋(2001),每當球一進門,球員們一定興憤不已,球迷也隨著進球情緒高漲而歡聲雷動,即使沒進球也無妨,因為勢均力敵的防守戰,一樣令人鼓掌叫好的球賽。它吸引了全球百億人口的目光,跨國企業與傳播媒體紛紛投入數百億的巨資,印證它是世界上最盛行的運動(周靈山、朱素鑾,2004)。

## 二、研究目的：

本研究目的，則在瞭解 2018 年俄羅斯世界盃入球趨勢之絕殺入球探討，具體來瞭解世界足壇入球型態，藉此提供各隊訓練或比賽時參考，並分析相關特點及相關特徵，祈望提供給我國各級層能有所助益，並提升正面的獲益。

## 貳、研究方法

### 一、研究對象

本研究對象以第 21 屆 2018 年俄羅斯世界盃足球賽共 64 場比賽 ( 從第一場小組賽地主俄羅斯隊對上沙烏地阿拉伯至最後一場冠軍戰，由法國隊對上亞軍克羅埃西亞隊 ) 作為本研究之對象。

### 二、研究方法

本研究透過國內愛爾達電視台現場實況獨家轉播，研究者以場場直播觀看分析紀錄法，並將 FIFA 國際足球總會官方數據加以反覆觀察交叉分析比較，並從兩者間取得所有的研究數據記錄統一彙整資料處理，再研究中呈現。

### 三、資料處理

資料經由反覆觀察，並以描述性統計記錄，以次數分配及平均數分析比賽。並使用統計工具 EXCEL 統計程式處理。處理後並使用 SPSS 12.0 套裝軟體進行分析。

### 四、研究內容

- (一) 進球時間：以正規賽 90 分鐘後為記錄傷停補時時間及 16 強賽後的延長賽時間為主要依據。
- (二) 進球司職位置：分為前鋒、中場、後衛、守門員。
- (三) 進球方式：分為烏龍球、頭頂球、遠射、自由球、近射、12 碼球、折射。

### 五、名詞解釋

- (一) 烏龍球：攻擊方射門或傳球後，球體線路非往球門範圍內，無論地面或空中球，而球最後是觸及防守方任何球員，則是判定烏龍球。
- (二) 遠射：指在禁區 18 碼外射門即定義為遠射。
- (三) 近射：指在 18 碼禁區內射門即定義為近射。

(四) 折射：折射界定為，攻擊方把球明確往球門範圍方向，但最後因碰到防守方則就定義為折射。

(五) 絕殺球：絕殺球通常產生定義即是，在一場正規賽 90 分鐘或是延長加賽時間，以平手情況或只暫時領先一分條件下，被對手扳平或射入致勝一分下，產生被追平或導致敗場，即為絕殺進球。

### 參、結果分析與討論

從表 1 中顯示，本屆所產生共 11 場次的絕殺入球情況，小組賽產生 8 場次的絕殺球，然而有 3 場球賽也導致於和局狀態，16 強賽出現 2 場次絕殺入球情況，4 強賽出現 1 場絕殺入球情況，各隊在暫時領先條件下，若無法繼續擴大比數，且因暫時落後球隊也都持續保持求勝心時，隨時反超或扳平球賽，是可以預期，因此，研究也符合黃子榮、梁建偉 (2016) 提出，參賽隊員的企圖心與積極性是勝負的重要因素。比賽的最後階段是分出勝負最佳的關鍵，比賽往往是越到最後心理壓力越大，尤其是輸球的隊伍，其次是體能的負荷已經超過體能極限，足球運動在 90 分鐘不斷的攻守互換下及不停的跑步接應隊友的傳球及製造攻擊的空間，防守必須跑步以防範敵方的滲透 (林澤民，2009)。換言之，在 90 分鐘比賽後產生生理、心理的降低下，傷停補時階段確實是最重要的關鍵。2018 年世界盃有相當多的關注議題，因該賽事屬於世界頂尖球賽，是足球體壇最高殿堂，各國家能進入世界 32 強實屬不易，各隊實力相互較量，賽前只能預測，但比賽看結果，哪怕每一分每一秒，或是任何判罰，都是備受關注焦點。林澤民、黃泰盛 (2012) 也指出，裁判員判罰能力水準會影響著足球員技術水準的發揮。因此，只要時間尚未完全停止或裁判沒結響鳴最後音哨結束時，各隊在伯仲之間，相互產生抗衡性或較量中，只要出現專注力、體能下降或是失誤情況，這時危機就會產生，導致出現絕殺入球。現在的頂尖比賽差距非常小，只需要一分差距就可能，贏得比賽或失去比賽 (陳彥君，2010)。

在 16 強賽中，比利時對上日本，日本隊算是今年參與世界盃表現最穩定的亞洲球隊，不過非常可惜是在已領先 2 分情況下，後續又被比利時隊所扳平比數造成平手情況，而到了傷停補時階段中，比利時在一次角球防守成功後，啟動一次快速反擊，且同時把握了攻擊機會，順利進球，因此，日本隊最終止於本屆世足 16 強賽。而另一場 16 強賽，哥倫比亞隊上英格蘭球賽中，哥倫比亞在落後下，沒有放棄任何進球取勝機會，也是在傷停補時階段進球，扳平比數，但因世界盃賽事 16 強賽之後，如正規賽平手，雖然產生絕殺入球，因賽事是將進入延長加賽，



所以哥倫比亞也算幸運逃過敗戰，不過兩隊在延長加賽都尚無進球表現下，雙方進入 PK 賽，最終依然是英格蘭略高一籌，晉級下一階段。

4 強賽中，由克羅埃西亞對上英格蘭比賽，兩隊在正規賽後以 1 比 1 進入延長加賽，然而在延長加賽的下半場，克羅埃西亞把握進球機會，絕殺入球，因此晉級本屆冠亞軍賽。

表 1

小組賽、16 強賽、4 強賽分佈表

日期	對戰 隊伍	進球 隊伍	絕殺前比數	最終 比數	比賽 結果
6/15	摩洛哥 vs 伊朗	摩洛哥	0:0	0:1	伊朗勝
6/19	突尼西亞 vs 英格蘭	英格蘭	1:1	1:2	英格蘭勝
6/23	韓國 vs 墨西哥	韓國	1:1	1:2	墨西哥勝
6/24	德國 vs 瑞典	德國	1:1	2:1	德國勝
6/25	沙烏地阿拉伯 vs 埃及	沙烏地阿拉伯	1:1	2:1	沙烏地阿拉伯勝
6/26	西班牙 vs 摩洛哥	西班牙	1:2	2:2	平手
6/26	伊朗 vs 葡萄牙	伊朗	0:1	1:1	平手
6/28	瑞士 vs 哥斯大黎加	哥斯大黎加	2:1	2:2	平手
16 強賽					
7/3	比利時 vs 日本	比利時	2:2	3:2	比利時勝
7/4	哥倫比亞 vs 英格蘭	哥倫比亞	0:1	1:1	平手
4 強賽					
7/11	克羅埃西亞 vs 英格蘭	克羅埃西亞	1:1	2:1	克羅埃西亞勝

資料來源：本研究自行整理

#### (一) 進球時間分析：

在進球時間方面，以 93 分鐘進 4 球為最高，佔百分之 36，接著在 95 分鐘進 3 球佔百分之 27 為次高，而 91 分鐘進 2 球佔百分之 18，第 94 分鐘即延長加賽時段各出現 1 球，佔百分之 9，最後第 92 分鐘則未出現進球情況，詳如表 2。

然而在探討近年世界盃文獻中發現，林澤民 (2009)、林澤民、陳紹廉、張武業 (2009)、吳仙女、趙榮瑞 (2010)、盧美麗、蔡輝炯 (2011)、鄭景文 (2015) 等幾位國內資深專項學者及足球專家研究亦指出，最後 15 分鐘是足球賽最佳進球時段，反之被進球時段，因之，有關正規賽 90 分鐘後傷停補時之研究篇幅較少，鑑於此，本研究是現代足球發展趨勢化的重要發現。

表 2  
進球時間分佈表

時間	91	92	93	94	95	109 (延長賽)
總數	2	0	4	1	3	1
%	18	0	36	9	27	9

(二) 進球司職位置分析：

從表 3 中顯示，前鋒進 6 球為最多，佔百分之 55，其次中場進 3 球佔百分之 27，最後是後衛及守門員各進 1 球佔百分之 9，不過特別的是守門員部份，並非攻擊進球，而是因為烏龍球，所以導致紀錄上出現 1 球情況。鄭景文 (2015) 研究也指出，哪個球隊的前鋒球員個人能力強，富有攻擊性，對於一個球隊的勝負佔有關鍵地位。蔡輝炯、盧美麗、蔡蘇南 (2009) 研究 2002、2006 年世界盃足球賽中顯示，兩屆世界盃足球賽顯示前鋒的入球率最高，前鋒扮演著主要進球角色。林澤民 (2009) 研究 2006 世界盃足球賽分析顯示，前鋒是足球比賽射進球最多的位子。因此，上述資深學者專家研究結果與本研究分析司職位置特點亦是相同。

表 3  
進球司職位置分佈表

司職	前鋒	中場	後衛	守門員
總數	6	3	1	1
%	55	27	9	9

(三) 進球方式分析：

從表 4 中發現，進球方式為近射 3 球最多，佔百分之 27，其次烏龍球及頭頂球各為 2 球，佔百分之 18，遠射、自由球、12 碼球、折射部份則是各 1 球，各佔百分之 9。林澤民等 (2009) 研究世界盃足球賽頭頂入球分析指出，世界盃足球賽頭頂入球約有 2 成的進球率。林澤民 (2009) 研究 2006 世界盃足球賽分析顯示，最佳的進球區域是球門正面約 6 碼至 18 碼處。鄭景文 (2015) 研究 2014 年巴西世界盃足球賽進球特徵分析研究也顯示，罰球區域是各隊射門攻防作戰必爭之地；頭頂球仍是足球技戰術發展中重要的進攻方式。由此可知，本研究相關進球方式特徵與國內資深學者專家研究結果相同。

表 4  
進球方式分佈表

方式	烏龍球	頭頂球	遠射	自由球	近射	12碼球	折射
總數	2	2	1	1	3	1	1
%	18	18	9	9	27	9	9

## 肆、結論

### 一、結論

(一) 本屆世界盃創下史上絕殺入球最多紀錄，這也意味著球賽的精采性及不可預期的結果，因此，世界盃所帶來的現代足球發展趨勢化效應，突顯出任何時間點都可能翻轉局面，尤其不能忽略傷停補時階段的重要性。

(二) 本屆進球司職由前鋒所創下絕殺入球為最多，前鋒依舊扮演進球或擔任攻擊的最佳角色，或許現代足球強調全攻全守及攻守平衡條件，不過就選手選材條件下，前鋒還是必需保有基本條件（如：身材高大、優異速度、頭腦冷靜等），再者前鋒在球場上分配位置是最佳區域，離球門近也是最有優勢，故前鋒依然是得分最佳人選。

(三) 本屆進球方式依序為近射、烏龍球及頭頂球，主要因球門前是進球最佳位置，此處容易造成守門員出擊速度或因反應判斷慢而出現思考猶豫而產生誤判，且相較於攻擊方則是入球的最佳區域。

### 二、建議

(一) 本文主要研究僅以本屆世界盃為探討依據，建議增加各國賽會盃賽或是聯賽加以探討，此種趨勢化為實際的觀察研究發現，對於爾後演變發展值得期待。

(二) 絕殺球之多，翻轉以往歷史紀錄，說明了世界足壇潮流一再改變，值得足球相關領域重視的一環。

## 參考文獻

- 何永彬、邱旺璋 (2001)。足球運動制度化過程初探。大專體育，52，149-153。
- 吳仙女、趙榮瑞 (2010)。2010年南非世界盃足球比賽時間規律之分析。休閒保健期刊，4，179-186。
- 周靈山、朱素鑾 (2004)。大專院校甲組足球運動聯賽識別標誌之意涵解析。大專體育，71，107-115。

- 林澤民、陳紹廉、張武業 (2009)。世界盃足球賽頭頂球入球之分析。高應科大體育，8，86-96。
- 林澤民、黃泰盛 (2012)。第十九屆世界盃足球賽判罰爭議與犯規判罰之探討。雲科大體育，14，31-37。
- 林澤民 (2009)。2006 世界盃足球賽分析。運動知識學報，6，143-152。
- 徐茂洲、黃夕珍 (2015)。2014 巴西世界盃足球賽之效益。大專體育，132，13-19。
- 陳彥君 (2010)。2006 年世界盃足球賽守門員策略之研究。運動健康與休閒學刊，15，125-136。
- 黃泰盛、林澤民 (2012)。淺談 2010 南非世界盃足球賽之相關效應。屏東教大體育，15，477-483。
- 黃子榮、梁建偉 (2016)。2016 里約奧林匹克運動會女子足球亞洲區資格賽第一輪比賽統計與相關因素分析。興大體育學刊，15，71-80。
- 蔡輝炯、盧美麗、蔡蘇南 (2009)。足球比賽入球點之分析～以 2002、2006 年世界盃足球賽為例。嶺東體育暨休閒學刊，7，23-29。
- 鄭景文 (2015)。2014 年巴西世界盃足球賽進球特徵分析研究。運動知識學報，12，89-101。
- 盧美麗、蔡輝炯 (2011)。2010 年世界盃足球賽失分時間之分析。嶺東通識教育研究學刊，4 (1)，61-72。
- 蘇恆泰 (2008)。向世界出發 - 剖析足球全球化。資料引自 [http://www.truth-light.org.hk/article\\_v1/jsp/a0000609.jsp](http://www.truth-light.org.hk/article_v1/jsp/a0000609.jsp)。



# The Trend of Scoring Goal in the World: the Discussion of Game-Winning Goal

Chien-Wei Liang

Office of Physical Education, National Chung-Hsing University, Taiwan.

## Abstract

All the world pays attention to the focuses and chemical reaction created by World Cup. The fashion of football keeps changing. Therefore, issues about football are always prevailing and we could find the trend of football. The aim of this research focuses on the trend of goal, game-winning goal, in 2018 FIFA World Cup Russia. The research methods are based on delay lives or lives which are analyzed and recorded. We compile official statistics from FIFA; research and represent it. The result shows as the following:(1) There are the most game-winning goals, also records-breaking in the World Cup history, in the 2018 Russia World Cup and that makes games more exciting and unpredictable especially people should not overlook the importance of injury time because games could change at any time/moment. (2) Being the role of creating most game-winning goals, a forward, as an attacker, is the role creating the most winning goals and scoring goals. (3) Ways of scoring goals are categorized into short distance shooting, own goal, and free header. The main reason is the area in front of goal is the most superior place to score and attack for the attacking side. By observing and researching, we know the trends of football keeps changing. It is worthy to paying attention to.

**Keywords:** FIFA, World Cup, Game Winning Goal, Trend of Football