

## ハンドボールの新たな攻撃戦術の考案と試行的実践による評価

新井田 侑加<sup>1)</sup> 山下 純平<sup>2)</sup> 寺本 圭輔<sup>2)</sup>  
村松 愛梨奈<sup>3)</sup> 鈴木 英樹<sup>2)</sup>

1) 愛知教育大学大学院

2) 愛知教育大学保健体育講座

3) 日本体育大学大学院

### New attack tactics of handball designed by bibliographical studies and trial games

Yuka NIIDA<sup>1)</sup> Junpei YAMASHITA<sup>2)</sup>  
Keisuke TERAMOTO<sup>2)</sup> Erina MURAMATSU<sup>3)</sup>  
Hideki SUZUKI<sup>2)</sup>

1) Aichi University of Education

2) Aichi University of Education, Department of Health and Physical Education

3) Nippon Sport Science University

キーワード：ハンドボール、攻撃戦術、オーバーラップ

Key Words：handball, attack tactics, overlap

#### Abstract

The purpose of this study was to design new attack tactics and to consider their possible application and associated problems through practice for handball. With reference to bibliographical studies of soccer, which is also ball game that involves goal-style sports, we considered that “overlap” might be the optimal playing style for handball. So we accordingly devised some new tactics modeled on overlap and applied them to an actual game. To evaluate the validity of the new tactics, we used two teams in this game : A and B. We explained the new tactics to Team A and allowed them to practice the movements and passing. Team B, on the other hand, were blind to the fact that Team A had acquired the new tactics. We recorded the movement of players in this game using a video and analyzed the style of play. These results revealed that attack achievement rate when using the new tactics was 80% and a miss rate was 0%, clearly confirming that they were of value in a ball game. The players in Team B were confused by this new style of play, against which they had never defended. Thus, the present study demonstrated the effectiveness of these new tactics.

#### I. 緒言

ハンドボールは1チーム7人の2チームで行うゴール型のスポーツであり、パスやドリブル、フェイントなどの基本技術を使い、ボールを相手の

ゴールに投げ入れて得点で勝敗が決定する競技である。ハンドボールのように非常に複雑な特徴や特性をもつスポーツの勝敗を決定づける要因には「戦術」がある。ヤーン・ケルン<sup>1)</sup>は「スポーツの戦術入門」という著書の中で、相手と味方に別

れて直接戦いが行われるスポーツ種目ほど戦術の意義が増してくると述べており、ハンドボールは戦術を構築する意義やその役割が大きいと言える。また、ある攻撃戦術に対する防御戦術が生まれ、その防御戦術に対する攻撃戦術が生まれる、といった具合に攻防の戦術的相克が繰り返されたり、ルールの変更や技術の向上などに応じて変化をさせたりするため、ある特定の戦術を長期間繰り返し行うことは難しい。したがって、試合に勝つためには新しい戦術を考えていく必要がある。

これまでのハンドボールの戦術に関する研究として、世界のトップチームの試合を分析し戦術の特徴を明らかにすることで戦術指導の一助とするための研究（大西，1998）<sup>2)</sup> や、戦術を改善していくために実際に行った試合を分析し、その結果から評価する研究（平岡ら，2006）<sup>3)</sup> など、さまざまな角度から研究が行われてきたが、これらはこれまでに行われている戦術を分析した研究であり、新たに作り出した戦術を実践し、分析・評価した研究はあまり報告されていない。

そこで、本研究では、新たなハンドボールの攻撃戦術を作成し、その戦術の試行的実践による評価を目的とした。新たな攻撃戦術を創造するにあたり、これまでのハンドボールの研究とは異なる視点で考えていくことが新しい発想に繋がるのではないかと考え、ハンドボールではなく他の競技種目の戦術に注目し、サッカーを対象とした。ハンドボールは1963年に現在の7人制に統一されるまで11人制の形式でも行われており<sup>4)</sup>、11人制のハンドボールはサッカーが起源のスポーツという説もある<sup>5)</sup>。また、同じゴール型の競技であるため、ハンドボールとサッカーは共通する戦術の狙いがある。さらに、ハンドボールと比較してメジャーなスポーツであるサッカーは戦術に関する文献も多い。本研究では、文献を用いてサッカーとハンドボールの基本的な戦術を比較し、サッカーの攻撃戦術をハンドボールに適用した際の可能性を考察した。

さらに、文献研究からサッカーの攻撃戦術を参考に考案したハンドボールの新戦術を試合で実践し、映像を用いたゲーム分析により、攻撃戦術としての今後の可能性や課題について検討した。

## II. 文献研究

### 1. 戦術について

戦術は、「広辞苑第三版」<sup>6)</sup>によると「ある目的を達成するための方法」と記されている。また、スポーツの戦術について、「最新スポーツ科学事典」<sup>7)</sup>には「競技に関わるあらゆる処置」「特定の試合中の行動」、一方「スポーツの戦術入門」<sup>1)</sup>には「長期にわたる戦略的な熟慮」「試合中に下されて試合の成り行きに直接影響を与える種々の決定」と記されており、どちらも広狭2つの意味で捉えられている。本研究では主に狭義的な戦術を取り上げた。

戦術は大きく分けて、一般戦術、ポジション別の戦術、特別な戦術の3つに分類できる。後者の二つはその競技の特性が強く影響すると考えられるため、一般的な戦術に着目して比較を行った。一般戦術には、個人戦術と集団戦術があり、集団戦術はさらにチーム内のあるグループの中でのグループ戦術とチーム全体に対するものであるチーム戦術に分類される。また、本研究で取り上げたハンドボールやサッカーのように、直接相手と対峙してゴールを争うチームゲームにおいて、共通して求められる戦術的課題は、(1) 防御ラインを破る、(2) 人数的優位をつくる、(3) 空間的優位をつくる、の3つである<sup>1)</sup>。つまり、これらの課題の達成が攻撃の成功につながり、戦術を考える際にはこれらの課題をいかに達成するかが重要である。

### 2. ハンドボールにおける攻撃局面

ハンドボールのゲームは、速攻とその防御、遅攻（一般的にセットオフenseと呼ばれるため、以下セットオフenseとする）とその防御の4局面から構成されている。試合の中では速攻よりもセットオフenseの局面の方が多い。さらに、大西（2009）<sup>8)</sup>はセットオフenseを時間経過から見て、導入（位置取り）、きっかけ、展開、突破、シュートの5つの局面に分け、図1のように示した。大西<sup>2)</sup>はディフェンスを崩す「きっかけ」とシュートにつなげる「突破」は特に重要であると報告しており、チームとして良いきっかけを作り

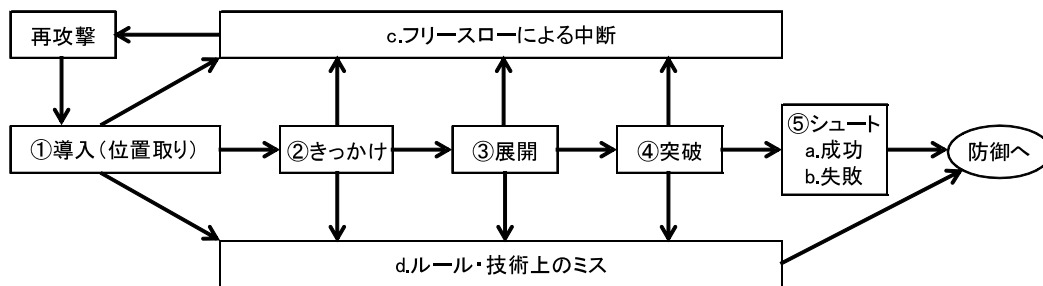


図1 セットオフenseの5つの局面

セットオフenseでの得点を増やすことが勝利に近づく鍵であると言える。

### 3. 戦術の比較とハンドボールへの適用の検討

ハンドボールの新戦術を作るために、ハンドボールとサッカーの攻撃戦術の比較を行った。共通する戦術は、ハンドボールでも既に行われている戦術であり、新しい発想とはならない。そのため、異なる戦術、つまり、サッカーで行われているハンドボールでは行われていないものを挙げたところ、以下の5つの戦術が該当した。また、それぞれの戦術をハンドボールに適用した際の可能性についても同時に考察した。

#### 1) ドリブル

ドリブルは、ハンドボールにおいてもサッカーにおいても共通して用いられるボール操作の一つであり、主に突破やボールキープの際に用いられる。しかし、ハンドボールでは、サッカーのようにボールキープの目的で用いられることはほとんどない。ハンドボールでは、一度ドリブルをやめてボールを持つと、連続してドリブルをつくることは許されないため(ダブルドリブル)、ドリブルを用いる目的が異なる。

#### 2) ミッドフィルダーの攻撃参加による数的優位

サッカーでは、主に攻撃専門のポジションと防御専門のポジションがあるが、ミッドフィルダーのように攻撃と防御の両方の役割を担うプレイヤーがいる。スペインのプロサッカーリーグ加盟チームであるFCバルセロナも実際に用いていた戦術であるが、攻撃に参加する人数や防御に参加する人数を意図的に増やすことで、数的優位をつくることのできる<sup>9)</sup>。しかし、ハンドボールのセッ

トオフenseでは相手プレイヤーの退場の場合を除いて、攻撃プレイヤーと同数のプレイヤーが防御をすることがほとんどである。ごくまれに、ゴールキーパーが攻撃に参加することで数的優位をつくることはあるが、ボールを奪われた瞬間ゴールを脅かされる危険性もあるため、あまり用いられない。

#### 3) サイド攻撃

サッカーでは、敵陣のゴールライン際までボールを運び、そこからのセンターリングに味方が合わせて走り込み、シュートに持ち込むプレイが有効とされているが、ハンドボールではゴールライン際にボール保持者がいたとしてもディフェンスの脅威にはあまりならない。また、空中を除いて6mのゴールエリア内に入ることはできないため、サイド攻撃からセンターリングのプレイを試みると、ゴールから遠ざかる方向へのパスしかできないということになる。しかし、ディフェンスの視線をサイドに集中させることができたり、中央に集中しているディフェンスを拡散させることができたりなど、ハンドボールにおいても有効な点はあると考えられる。

#### 4) スルー

スルーは、ボール保持者と同じライン上にいる2人の味方のうち、ボール保持者から見て手前にいる味方をダミーとして使い、その奥にいる味方にパスを通すプレイである。ハンドボールでは3人以上で常に縦にラインをつくることは難しいので、あまり行われないプレイであるが、2人のプレイヤーがクロスをした際など、瞬間的にラインをつくることは可能であるため、ハンドボールへの適用の可能性はあると考えられる。

### 5) オーバーラップ

オーバーラップは、ボール保持者を後方から味方プレイヤーが追い越す動きである。瞬間的に数的優位をつくり、ディフェンスのプレッシャーを受けていない状態をつくる。プレイヤーが縦に味方を追い越すプレイは、速攻の局面では行われる動きであるが、セットオフenseにおいてはハンドボールではこれまでに行われておらず、有効な戦術として適用できる可能性が考えられる。また、オーバーラップはハンドボールのルールやコート

の制約を考えても、有効なプレイであろう。以上の5つの戦術をまとめ、考察した結果から、ハンドボールの攻撃においてより適用の可能性があり効果的であると考えられるプレイとして「オーバーラップ」が挙げられる。

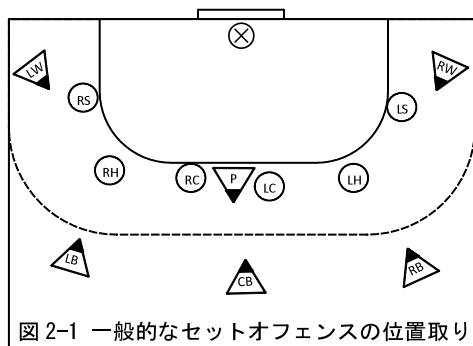
### 4. 文献研究から導いた新戦術の考案

サッカーで多く用いられる戦術である「オーバーラップ」を参考に、以下のような攻撃戦術を考案した(図2-1から図2-3)。

ウイングプレイヤーの基本的な位置取りは図

2-1に示した位置であるが、新戦術ではサッカーのポジショニングを参考にし、ゴールを向いているように位置する。LWは図2-2に示す位置まで動き、CBからパスをもらう。LWがパスを受け取った瞬間に後方からLBがLWを追い越し、サイドエリアへ走り込む。CBからボールを受けたLWはLBにパスをする。その結果、中央に集中していたディフェンスがサイドに引きつけられ、瞬間的にスペースが生まれるため(図2-3)、パスを受けたLBは、そのスペースを使って突破を図り、ディフェンスを崩すきっかけとする、というのがこの新戦術の狙いである。

サイドディフェンダーは一般的にあまり長身ではないが、足が速く、ボールを獲得した際の速攻要因となる選手であることが多い<sup>10)</sup>。一方、中央のディフェンスは長身のディフェンダーが多いため、バックプレイヤーは中央のディフェンダーよりもサイドディフェンダーとのマッチアップの方が体格差による mismatch が生じ、このプレイを成功に導く可能性が高まる。



- △オフenseポジション ○ディフェンスポジション  
 LW: レフトウイング RS: ライトサイド  
 LB: レフトバック RH: ライトハーフ  
 CB: センターバック RC: ライトセンター  
 RB: ライトバック LC: レフトセンター  
 RW: ライトウイング LH: レフトハーフ  
 P: ポスト LS: レフトサイド

※図の説明は左側での攻撃であるが右側でも同様に行う。

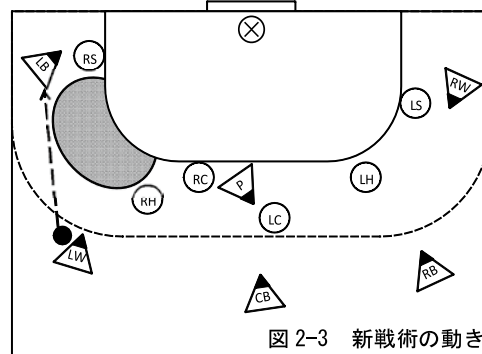
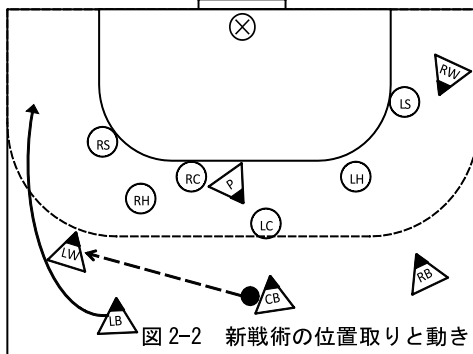


図2 一般的なセットオフenseの位置取りおよび新戦術の位置取りと動き

### Ⅲ. 実践研究

#### 1. 方法

被験者は東海学生ハンドボール1部リーグ10位であるA大学男子ハンドボール部に所属する競技歴3年以上の選手17名とし、チームのレベルが同等になるようにチーム編成を行った。実践研究では、公式試合と同様のルールにより、前後半30分の試合とした。試合を行うにあたり、Aチームには本研究の文献研究により作成した新戦術について十分な説明を行い、動きの練習やパスのタイミングなどの練習を事前に行った。また、本実験では1試合の中で10回程度ランダムに新戦術を取り入れる旨を指示した。一方、Bチームには研究の主旨も含めて全く説明せず、通常の練習試合と同様に行わせた。

ビデオカメラを敵陣コート全体が収まる位置に1台、左右のサイドエリアに各1台ずつ固定して撮影した。新戦術の有効性を確かめるために、撮影した映像を用いて、セットオフENSにおけるきっかけ局面のプレイの種類別に、生起率、攻撃達成率および攻撃成功率、ミス率を分析した。なお、これらの項目は以下のように算出した。

きっかけ別生起率 =  $\frac{\text{きっかけ別試行回数}}{\text{総攻撃試行回数}} \times 100$

攻撃達成率 =  $\frac{\text{シュート局面に至った回数}}{\text{試行回数}} \times 100$

攻撃成功率 =  $\frac{\text{シュート成功回数}}{\text{試行回数}} \times 100$

ミス率 =  $\frac{\text{ミスで終わった回数}}{\text{試行回数}} \times 100$

また、客観性を確かめるために、ハンドボール競技歴8年以上である2名が著者と同じ分析を再び行い、確認した。

攻撃回数については、一般的にどちらかのチームがボールを保持してからシュートやミスでボールを損失するまでを1回とするが、1回の攻撃につき1回のきっかけがあるとは限らない。きっかけ局面に至る前に相手にボールを奪われた場合は「きっかけなし」の攻撃となるし、ディフェンスの反則によりフリースローとなり、再び攻撃を開始する場合は2回以上のきっかけが出現する。そのため本研究では、シュート、ミスに至ったプレイおよびフリースローにより中断し再攻撃となったプレイを1回とカウントする攻撃試行回数で分析を行った(図1a~d)。ただし、攻撃がうまくいかず、自ら位置を取り直して攻撃をした場合のきっかけは攻撃試行回数としてカウントしなかった。なお、本研究におけるミスは、シュートに至る前の局面においてルール・技術上のミスによりボールを損失したプレイとした。

また、新戦術について選手の意見を聞くために、試合後に選手全員を対象とした自由記述によるアンケート調査を行い、新戦術使用の適否を考察する上で補足的に利用した。

#### 2. 結果

##### 1) きっかけ局面におけるプレイの種類

きっかけ局面とは、相手の隙をついて、あるいはチームの攻撃構想にしたがって個人戦術やグループ戦術を行使して、シュートチャンスを得べく最初の攻撃を開始する局面である。會田(1996)<sup>11)</sup>は、基本的なきっかけ局面のプレイについて4種類に、大西(1998)<sup>2)</sup>はさらに細かく13種類の系統に分類しており、これらの分類を参考に分析を行ったところ、新戦術のきっかけを含め表1に示す9種類のプレイが見られた。

表1 きっかけの種類

カットイン	ポストがない状態での1対1のプレイ。
パラレル	2人のプレイヤーが平行に攻めるプレイ。
クロス	2人のプレイヤーが交差して攻めるプレイ。
ポストプレイ	ポストを絡めたプレイ。ブロックや中継、ポストを使ってのカットインなど。
混合	クロスの際にウイングプレイヤーがポストに入るなどのプレイ。同時攻撃。
ダブルポストへの移行	シングルポストの状態からダブルポストに移行して攻めるプレイ。
フリースロー	フリースローポイントからのプレイ。
オーバーラップ	新戦術として行ったプレイ。
その他	上記以外の特殊なプレイ。

2) 生起率について

本研究における試合のセットオフenseの生起率は63.5%であり、セットオフenseにおけるきっかけ局面のプレイの種類ごとの生起率を表2に示した。オーバーラップを参考にした新戦術は10試行で生起率は18.5%であった。この試合では、カットインからのプレイが最も多く、37.0%を示した。

表2 きっかけの種類別生起率

きっかけの種類	回数(回)	生起率(%)
新戦術(オーバーラップ)	10	18.5
カットイン	20	37.0
パラレル	1	1.9
クロス	5	9.3
ポストプレイ	4	7.4
混合	3	5.6
ダブルポストへの移行	4	7.4
フリースロー	2	3.7
その他	5	9.3
合計	54	100.0

3) 攻撃達成率、攻撃成功率およびミス率について

きっかけ局面におけるプレイの種類ごとに攻撃達成率、攻撃成功率およびミス率を求めた結果を表3に示した。最も生起率が高かったカットインからの攻撃達成率は50.0%、新戦術の攻撃達成率は80.0%であった。また、攻撃成功率はカットインが35.0%、新戦術が40.0%であった。

ミス率について、新戦術を用いた攻撃でのミスはなく、ミス率は0%であった。カットインのミス率は20.0%であった。

4) 新戦術の試行結果

1試合で行った新戦術の全10試行について、ディフェンスの状況、シュート達成の結果を表4

にまとめた。ディフェンスの状況は、サイドディフェンダーの孤立、ディフェンス間の関係のミス、サイドとバックプレイヤーの広い2対2、ハーフディフェンダーの裏のスペースが空く、ズレのない状況といった5種類の状況が現れた。なお、今回シュート達成に至った試行において、最終的にシューターになったプレイヤーは1人に偏っていなかった。

表4 新戦術10試行のそれぞれの結果

試行	ディフェンスの状況	シュート達成
1	サイドディフェンス孤立	○
2	サイドディフェンス孤立	○
3	ズレなし	×
4	サイドディフェンス孤立	×
5	ディフェンス関係ミス	○
6	広い2対2	○
7	サイドディフェンス孤立	○
8	サイドディフェンス孤立	○
9	ハーフディフェンダー裏スペース	○
10	広い2対2	○

(1) サイドディフェンダーの孤立

ウイングプレイヤーが位置を変えてセンタープレイヤーからボールを受け取る瞬間に、サイドディフェンダーはウイングプレイヤーに引きつけられ、サイドエリアにスペースが生まれた(図3-1)。そのスペースを後方から追いつくバックプレイヤーが攻め込むため、サイドエリアを守らなければならないサイドディフェンダーがスペースを埋めるために急いで戻る状況が見られ(図3-2)、サイドディフェンダーは他のディフェンダーから離れ、ぽつんと孤立した状況になった。また、ハーフディフェンダーとの防御ラインが崩れ、段差ができていく状況も見られた。

表3 きっかけの種類分析結果

きっかけの種類	新戦術	カットイン	パラレル	クロス	ポストプレイ	混合	ダブルポストへの移行	フリースロー	その他	全体
シュート成功	4	7	0	1	4	0	0	1	1	18
シュート失敗	4	3	1	1	0	1	1	1	0	12
フリースロー	2	6	0	2	0	1	1	0	3	15
ミス	0	4	0	1	0	0	2	0	2	9
7m獲得	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
合計(回)	10	20	1	5	4	3	4	2	6	55
攻撃達成率(%)	80.0	50.0	100.0	40.0	100.0	66.7	25.0	100.0	16.7	56.4
攻撃成功率(%)	40.0	35.0	0.0	20.0	100.0	0.0	0.0	50.0	16.7	32.7
ミス率(%)	0.0	20.0	0.0	20.0	0.0	0.0	50.0	0.0	33.3	16.4



図3-1 スペースの発生



図3-2 サイドフェンダーの孤立

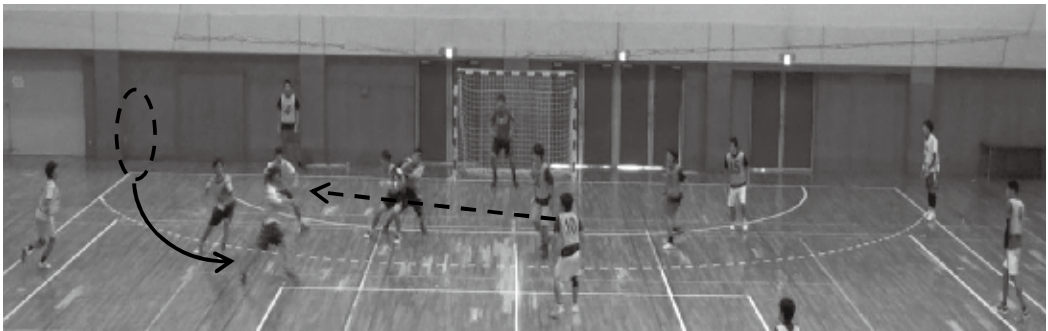


図4 ディフェンスのズレによる数的優位

## (2) ディフェンスの連係ミス

試行5で見られたディフェンスの連係ミスの状況では、ウイングプレイヤーがはじめの位置からボールをもらいに動いた際に、サイドディフェンダーとハーフディフェンダーとの間でマークチェンジを行うところで連係に失敗し、ディフェンスのマークがズレ、右側で数的優位の状況ができていた(図4)。実際にはマークをはずしたウイングプレイヤーがそのままシュートを打ったが、数的優位ができて右側への展開といった攻撃方

法も考えられる。

## (3) 広い2対2

バックプレイヤーがサイドエリアに攻めこんだ際、バックプレイヤーは突破に至らなかったが、ディフェンスはサイドエリアに引きつけられているためにディフェンス間の距離が広がり、広い2対2の状況が見られた(図5)。

## (4) ハーフディフェンダーの裏スペース

試行9では、ウイングプレイヤーに引きつけられたハーフディフェンダーは位置が高くなり、そ



図5 広い2対2の状況



図6 スペースを利用したポストプレイ

の裏のスペースにポストプレイヤーが位置を取り、ウイングプレイヤーからパスを受け取った(図6)。

### 3. 考察

新戦術の分析データについて他の攻撃戦術との比較を行ったところ、新戦術は攻撃達成率が80%と比較的高く、ミス率は0%と低い。この結果は、新戦術がミスをしにくく得点につながる可能性の高い戦術であることを示している。また、今回の試行において出現したシュートは特定のシューターに依存したものではなかったことから、新戦術の有効性を示唆していると言える。

本研究で行った新戦術の10回の試行において出現した状況について、ゴール型の競技に共通する3つの戦術的課題から以下のように考察した。

1) サイドディフェンダーの孤立の状況では、相手の防御ラインを崩すことができていたため、戦術的課題の「防御ラインを破る」という項目を達成できている状況であった。2) ディフェンスの連係ミスでは、ウイングプレイヤーがハーフディフェンダーの視野外から走り込んでハーフディフェンダーのマークをはずした状態でボールを受け取ったために、戦術的課題の「数的優位をつくる」を達成できた。3) 広い2対2では、ディフェンス間の距離が広がっており、ハーフディフェンダーの裏のスペースがある状況ではポストが自由に動くことができるスペースができていた。これらは、どちらも戦術的課題の「空間的優位をつくる」を達成できているために、攻撃しやすい状況である。

試合後に実施したアンケートでは、Bチームの選手から「一瞬何が起こったかわからなかった」「少しとまどった」などといった記述が見られた。これは、サイドディフェンダーがこれまでに守ったことのないプレイであったことが原因であると考えられる。また、これらの記述から、本研究で考案した戦術は新しい戦術として位置づけることができると考えられる。

## IV. 結語

本研究では、文献研究から考案した新戦術が攻撃達成のしやすい戦術であり、有効な攻撃戦術である可能性が十分に期待できるという結果が表れたが、新戦術の有効性について詳細に評価するには、評価法を確立していくとともに、試合での実践をさらに行い、データを増やしていく必要がある。また、本研究での実践では初回であったため、相手選手が対応できなかった可能性があるが、新戦術が一般的に使用されるようになると、この戦術に対する防御戦術が確立されると考えられる。しかし、新戦術は戦術的課題を達成し有利な状況をつくり出すことができるため、新戦術を用いたきっかけからの突破、シュートに至る攻撃の質を高めていくことが課題となる。

今後の実践では、新戦術について選手の戦術的理解をさらに深め、新戦術に対する防御戦術を想定した攻撃展開を考えていくことが必要である。

## V. 参考・引用文献

- 1) ヤーン・ケルン：朝岡正雄ほか訳，スポーツの戦術入門．大修館書店，1998
- 2) 大西武三：ハンドボールにおける世界のトップレベルチームの戦術について—セットオフエンスの戦術—．筑波大学体育科学系紀要 21：63頁-75頁，1998
- 3) 平岡秀雄・田村修治・栗山雅倫：ハンドボールの戦術に関する事例研究—戦術の変更が攻撃に及ぼす影響—．東海大学紀要 35：49頁-57頁，2006
- 4) 的場益雄：ハンドボールの技術史．岸野雄三ほか編，大修館書店，1972
- 5) 水谷豊：「先生なぜですか」フットボール型球技編 ラグビーボールはなぜ楕円型なの？．中村敏雄編，大修館書店，1992
- 6) 新村出編：広辞苑（第三版）．1370頁，岩波書店，1983
- 7) 日本体育学会監：最新スポーツ科学事典．553頁-554頁，平凡社，2006
- 8) 大西武三：筑波大学のハンドボールとともに



- 45年. 筑波大学体育科学系紀要 32:9頁-27頁,  
2009
- 9) 西部謙司：バルセロナ戦術アナライズ 最強  
チームのセオリーを読み解く. カンゼン, 2011
- 10) Zoltan Marczinka：PLAYING HANDBALL  
-A COMPREHENSIVE STUDY OF THE  
GAME. pp.315, International Handball  
Federation, 1993
- 11) 會田宏：1995年世界選手権におけるドイツ  
の攻撃構想—攻撃のきっかけとフォローのプレ  
イの可能性—. WORLD HANDBALL 1995  
76頁-79頁, 1996