

## ハンドボールにおける攻撃時の状況判断に関する研究 ： ミスプレイからの課題づくり

伊藤 寿浩<sup>1)</sup>, 杉森 弘幸<sup>2)</sup>, 下川 真良<sup>3)</sup>, 田中 守<sup>1)</sup>

### Decision making of attacking skill in handball players

Toshihiro ITO<sup>1)</sup>, Hiroyuki SUGIMORI<sup>2)</sup>, Masayoshi SHIMOKAWA<sup>3)</sup> and Mamoru TANAKA<sup>1)</sup>

#### Abstract

The purpose of this study was to obtain beneficial material to decision making of handball attack play, focusing on personal misplay. To clarifying the problems of each misplay, we compared number and type of the misplay between higher and lower level of handball teams. We made the running score for clarified the number and type of the misplay during all seven games. Then, we found no significant difference between higher and lower groups. Thereafter, by using of our original game observation check sheet, we considered the decision making problem in the misplay through the 70 handball playing scenes which were randomly selected. We found that there are larger numbers of selective attention misplay in the lower group. In contrast, there are larger numbers of predictive misplay in the higher group. Our present study found that “playing speed” is crucial factor for correct decision making. These results indicated that handball coaches should use coaching properly depending on their ability.

**Key words:** decision making, coaching, qualitative research, misplay

---

1) 福岡大学スポーツ科学部  
*Faculty of Sports and Health Science, Fukuoka University*

2) 岐阜大学  
*Gifu University*

3) 大阪体育大学  
*Osaka University of Health and Sports Sciences*

## I. 緒言

ハンドボールは、走、跳、投を基本的な運動要素としており、その競技特性から発育段階の学習者に対し、最も効果的な種目の一つであることが知られている。大西<sup>1)</sup>は、学校教材としてのハンドボールを「スポーツの栄養素が全て詰まっている」と表現している(大西, 2015)。また、我が国の学校教育におけるハンドボールの位置づけとして、文部科学省が示している中学校学習指導要領では、第1学年および第2学年においてハンドボールを教材として取り上げている。高等学校においても、入学年次には、バスケットボール、ハンドボール、サッカー、ラグビーのゴール型球技の中から二つを選択して履修することを義務付けており、その教育的効果は言うまでもない。

一方、2015年10月にスポーツ庁が発足し、社会におけるスポーツの位置づけの変革期に差し掛かっている現在、今一度、我々指導者が、競技の醍醐味やおもしろさを学習者に伝え、継続的にスポーツに関わる姿勢を教育していく必要がある。岩田<sup>2)</sup>は、ゴール型球技の楽しさを「協働プレイ」と「意思決定に参加すること」と定義づけている(岩田, 2016)。すなわち、ゴール型球技の醍醐味とは、単に味方やボールとの関わりだけでなく、状況に応じた意思決定に参加することにあると解釈できる。加えて、学習指導要領においても、ゴール型のボール操作とボールを持たないときの動きの例として、中学校1・2年の段階で味方との関わり合いのみならず、守備すなわち敵方プレイヤーとの関わり合いも提示している。これらのことから、変化する状況をどのように理解し、解決するかが本研究でのハンドボールにおいてもその競技を楽しむ重要な鍵になると考える。すなわち、ハ

ンドボールも味方と敵方のプレイヤーが混在する混戦型球技種目であり、攻防において味方や敵方プレイヤーとの関係性の中での確かな状況判断が求められる。

ハンドボールにおいては、攻撃時の状況判断は非常に重要でありその的確性が求められることは言うまでもない。中でも攻撃時のミス、特にシュートに至らない技術的ミスは勝敗に大きく影響することが報告されている<sup>3)</sup>(藤本ほか, 2009)。この技術的ミスが、個人の単純な技術的ミスか味方や敵方(守備側)との関係性から生じた状況判断ミスかを分析することは、プレイヤーのみならず指導者にとっても競技力向上に大切な情報になると思われる。

そこで本研究では、大学女子チームを対象に、全日本学生ハンドボール選手権上位チーム(以下、上位群)と東海学生ハンドボール連盟所属チーム(以下、下位群)のゲーム状況の事例を観察し、比較することで、状況判断における課題を検討し、現場での状況判断に関する指導の一資料を得ることを目的とした。なお、今回はより詳細な状況判断の課題を浮き彫りにするため、対象試合の映像の中からミスプレイを抽出し、その原因を検証することとした。

## II. 研究方法

### 1. 資料の収集

本研究は、平成24年度東海学生ハンドボール秋季リーグ戦、当時筆者が所属していたZ大学女子対上位4チームの4試合(平成24年9月1日～10月27日)および平成24年度全日本学生ハンドボール選手権大会(平成24年11月13日～18日)女子準決勝2試合、女子決勝1試合の3試合、計7試合を録画し、資料とした。

表 1 上位群および下位群の分類

上位群 (全日本学生)	決勝 A vs B	準決① A vs D	準決② B vs C	
下位群 (東海学生)	リーグ戦① Y vs Z	リーグ戦② X vs Z	リーグ戦③ W vs Z	リーグ戦④ V vs Z

ハンドボールにおける攻撃時の状況判断に関する研究（伊藤・他）

ミスプレイの内容 \_\_\_\_\_ No. \_\_\_\_\_

**ミスプレイの種類**

※「単純なミスプレイ」「複雑な状況下でのミスプレイ」のどちらか一つ選択してください。

単純なミスプレイ  
 複雑な状況下でのミスプレイ

(  
 ボールとの関係       敵との関係       味方との関係  
 )

**判断上の問題**

選択的注意

認知

※下の図1を参考にしながら、判断上の問題箇所には✓を入れてください。※複数選択可

自分のマークマンの動き       味方の動き  
 味方に付随しているマークマンの動き       第3のDFの動き

(  
 予測

※下の図1を参考にしながら、判断上の問題箇所には✓を入れてください。※複数選択可

自分のマークマンの動き       味方の動き  
 味方に付随しているマークマンの動き       第3のDFの動き

(

図1 プレイ状況の枠組み

プレイの正しい選択（実行）

図 1 ゲーム観察チェックシート

なお、全日本学生ハンドボール選手権大会3試合を上位群の試合、東海学生ハンドボール秋季リーグ戦4試合を下位群の試合と位置づけた(表1)。

## 2. 基礎資料の作成

収集した資料から、攻撃の結果を全てスコアシート上に記入し、7試合分のランニングスコアを作成した。その結果から、以下の資料を作成した。

(1) 対戦スコア

(2) 攻撃成功率(%) = 得点 ÷ 攻撃回数 × 100

(3) シュート成功率(%) = 得点 ÷ シュート数 × 100

(4) ミス率(%) = シュートに至らないミス数 ÷ 攻撃回数 × 100

## 3. 観察資料の作成

本研究で対象とした7試合の映像をコンピュータ上に取り込み、ダートフィッシュのタギング機能を用いて、攻撃時におけるミスプレイを抽出し

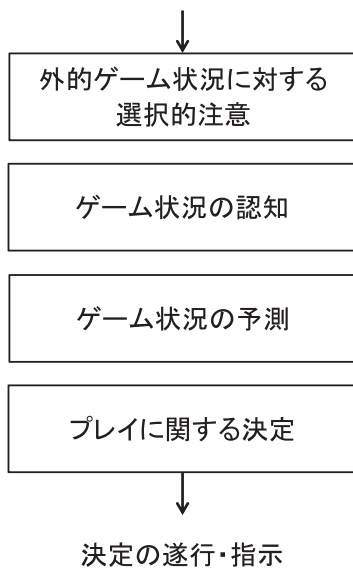


図 2 状況判断過程の概念モデル(中川, 1984)

た。攻撃時のミスプレイは、各試合 10 シーンを無作為に抽出し、全 70 シーンを別途、観察資料とした。

#### 4. ゲーム観察チェックシートの作成

攻撃時のミスプレイの映像からミスプレイの原因を検討するため、観察の規準となるチェックシートを以下の手順で作成した。

##### (1) 観察項目の選定

チェックシート(図1)の項目を設定するにあたり、初めに、抽出したミスプレイの内容を記述した。そこではまず、敵との関わりがほとんどない「単純なミスプレイ」と2人以上の敵や味方が関わった状況での「複雑な状況下でのミスプレイ」の項目を設けた。また、「ボールとの関係」「敵との関係」「味方との関係」とミスプレイを分類するための項目も設けた。さらに、判断上の問題点をより詳細に明らかにするために、中川<sup>4)</sup>の状況判断過程の概念的モデル(図2)より、「選択的注意」「認知」「予測」「プレイの正しい選択(実行)」の項目を設けた(中川, 1984)。加えて、「状況の認知」および「状況の予測」の項目には、プレイ状況の枠組み(図3)を設定し、項目に追加した。

##### (2) 観察の信頼性の検討

チェックシートによる観察の信頼性を筆者自身とトップコーチ、元全日本選手の3名の観察者間の一致率から検討した。その結果、今回無作為に抽出した70シーンの内、2名以上の一致度を示した68シーンについて分析を行った。

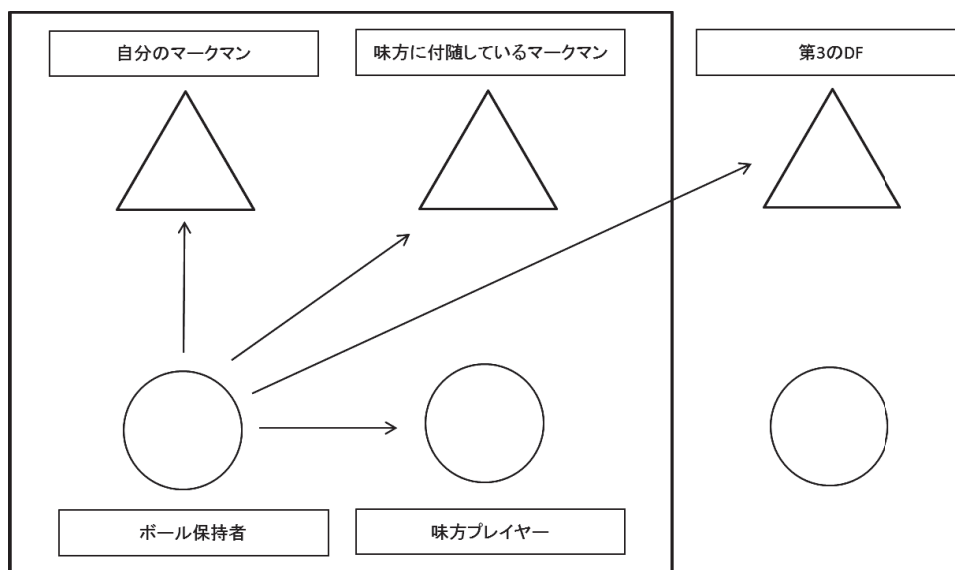


図 3 プレイ状況の枠組み

表 2 観察者の指導歴および競技歴

コーチ	指導歴および競技歴	
A	【指導歴】	公認マスター上級コーチ資格 大学男女チームを指導 (27年間)
B	【指導歴】	日本体育協会公認コーチ資格 大学男子チームを指導 (5年間)
	【競技歴】	第19回男子世界選手権や北京オリンピックアジア予選 など日本代表選手として参加
C (筆者自身)	【指導歴】	大学女子チームを指導 (2年)

## 5. ミスプレイの検討

基礎資料であるランニングスコアから、ミスプレイ数およびその種類について明らかにし、ゲーム全体の傾向を捉えた後に、観察資料とゲーム観察チェックシートを用いてミスプレイの原因を詳細に考察した。

## 6. 統計処理

すべての値を平均値と標準偏差で示した。また、統計には、IBM SPSS Statics 20. 0 を用い、有意水準は1%とした。なお、勝ちチームと負けチームの比較には、対応のないt検定を用いた。

## Ⅲ. 結果と考察

### 1. ミスプレイの種類と数の比較

表3に、各試合のランニングスコアから求めた攻撃成功率、シュート成功率、ミス数、ミス率を示した。上位群と下位群の各項目の平均値に有意差はみられず、上位群、下位群ともに勝敗による有意差 ( $p < 0. 01$ ) がみられた。

(1) シュート成功率およびミス数とミス発生率の比較

上位群、下位群の全7試合について、いずれの

表 3 各試合の攻撃成功率、シュート成功率、ミス数およびミス率

上位群		スコア		攻撃成功率		シュート成功率		ミス数		ミス率	
勝チーム	負チーム	勝	負	勝	負	勝	負	勝	負	勝	負
B大学	C大学	31	20	44.3	28.2	59.6	40.1	18	21	25.7	29.6
A大学	D大学	33	24	45.2	32.9	66.0	53.4	23	28	31.5	38.4
A大学	B大学	28	27	41.2	40.3	52.9	57.4	15	20	22.1	29.9
平均		30.7	23.7	43.6	33.8	59.5	50.3	18.7	23.0	26.4	32.6
標準偏差		2.5	3.5	2.1	6.1	6.6	9.1	4.0	4.4	4.7	5.0
下位群		スコア		攻撃成功率		シュート成功率		ミス数		ミス率	
勝チーム	負チーム	勝	負	勝	負	勝	負	勝	負	勝	負
Y大学	Z大学	33	15	45.2	20.5	57.9	34.0	16	29	21.9	39.7
X大学	Z大学	34	21	50.0	30.9	59.6	46.7	11	23	16.2	33.8
W大学	Z大学	29	20	43.3	29.9	58.0	40.1	17	17	25.4	25.4
V大学	Z大学	21	14	34.4	23.0	43.7	38.0	13	24	21.3	39.3
平均		29.3	17.5	43.2	26.1	54.8	39.7	14.3	23.3	21.2	34.6
標準偏差		5.9	3.5	6.5	5.1	7.4	5.3	2.8	4.9	3.8	6.7
7試合平均		29.9	20.1	43.4	29.4	56.8*	44.2	16.1*	23.1	23.4*	33.7
7試合標準偏差		4.5	4.6	4.8	6.5	7.0	8.6	3.8	4.3	4.7	5.6

値は、平均値と標準偏差で示した。\* $p < 0.01$  vs 負

表 4 ミスプレイの内容の量的比較

ミスプレイ	上位群				下位群			
	勝チーム		負チーム		勝チーム		負チーム	
	例数	割合%	例数	割合%	例数	割合%	例数	割合%
パスミス	11	19.6	11	15.9	16	28.1	15	16.5
インターセプト	10	17.9	14	20.3	18	31.6	20	22.0
キャッチミス	4	7.1	7	10.1	5	8.8	11	12.1
ドリブルミス	7	12.5	2	2.9	4	7.0	7	7.7
キックボール	1	1.8	0	0.0	0	0.0	1	1.1
オーバーステップ	3	5.4	9	13.0	5	8.8	16	17.6
ラインクロス	9	16.1	1	1.4	5	8.8	3	3.3
チャージング	8	14.3	15	21.7	3	5.3	0	0.0
ブロッキング	2	3.6	0	0.0	0	0.0	2	2.2
シュートブロック	1	1.8	7	10.1	1	1.8	15	16.5
パッシブプレイ	0	0.0	3	4.3	0	0.0	1	1.1
総計	56	100	69	100	57	100	91	100

項目においても勝ちチームと負けチームとの間に有意差 ( $p < 0.01$ ) が認められた。これは、上位群の決勝戦以外は大差による勝敗であったためと考えられる。しかし、試合の勝敗はシュート成功率とミス率に左右されると考えられる。1点差となった上位群の決勝戦 (AvsB) では、負けチームはシュート成功率が高いにも拘らずミス数、ミス率が高いことが敗因となっている。また下位群のW対Zにおいては、ミス数は同じでもシュート成功率が勝敗を決める結果となっている。

一方、藤本ら<sup>2)</sup>は、16年にわたるスコア分析の結果、大学女子ハンドボール競技において、高い競技成績を収めるためには、ミス率を25%以下に抑える必要性を示している (藤本, 2009)。本結果では、上位群においては勝ちチームの3試合平均ミス率は26.4%であったが、決勝戦の1点差ゲームをみるとミス率22.1%であり、負けチームの3試合平均ミス率32.6%、下位群も含めた7試合平均をみると勝ちチームミス率23.4%、負けチームミス率33.7%からもミス率25%以下に抑える妥当性は窺える。

## (2) ミスプレイの種類および回数の比較

表4には、ミスプレイの種類と回数および割合の量的結果を示した。まず、単純なパスミスとイ

ンターセプトされたパスミスを合わせると上位群で1試合平均7.7回、下位群8.6回となり、レベルや勝敗に関係なく最も多いミスとなった。中でも、下位群の勝ちチームにおいては、ミスのうち約60%をパスミスが占めていた。相手防御の水準が高いとは考えにくく、パス技術の精度あるいは状況判断ミスの可能性が考えられる。

一方、上位群においては、チャージングのミスが勝ちチームで14.3%、負けチームで21.7%みられ、下位群にはみられない特徴であった。上位レベルになると相手防御の水準が高くなると考えられ、その結果チャージングのミスが多くなったと思われる。

ランニングスコアでの分析は、個人のプレイの最終結果 (プレイの遂行) のみを追跡するものであり、当然、「どのような状況でのミスプレイなのか」といったプレイ状況と個人の状況判断過程はみることができない。したがって、「プレイ状況の分析」「プレイの選択」などの戦術的思考力と「動作の遂行」といった技術力によって規定される個人戦術<sup>1)</sup> (會田, 2006) における課題を実践事例から検討していく必要がある。

## 2. 実践事例からミスプレイの原因の検討

無作為に抽出した全70シーンの中から、作成

表 5 単純なミスプレイの内容

ミスプレイ	上位群		下位群	
	例数	割合%	例数	割合%
パスミス	4	44.4	8	42.1
ラインクロス	1	11.1	5	26.3
オーバーステップ	1	11.1	2	10.5
キャッチミス	1	11.1	2	10.5
ドリブルミス	2	22.2		
キックボール			2	10.5
総計	9	100	19	100

したチェックシートを基に3名の観察者が独立してVTRを観察して評価した。その結果、2名以上の一致を見た68シーンについて、最初の分類項目である「単純なミスプレイ」「複雑な状況下でのミスプレイ」では、「単純なミスプレイ」が28シーンであったのに対し、「複雑な状況下でのミスプレイ」が40シーンという結果になった。

(1) 単純な状況下でのミスプレイの検討

表5に、単純なミスプレイの種類と回数および割合を示した。単純なミスプレイ総数は下位群の方が明らかに多かった。また、その場面を分析すると、攻撃の導入段階でのパスミスや数的優位の局面をつくりながらもパスのコントロールミスなどのボール操作によるミスプレイと、キックボールやラインクロスなど様々な基本的な技術ミスであった。

表 6 複雑な状況下でのミスプレイ

【上位群】				
状況判断過程	例数	割合%	ミスプレイ	対象・状況
選択的注意	0	0.0		
認知	5	23.8	チャージング4 オーバーステップ	自分のマークマン 自分のマークマン
予測	15	71.4	チャージング4 パスミス5 インターセプト6	自分・第2・第3DF、数的優位 味方との不一致 ポストへのパスミス
プレイ決定	1	4.8	シュートブロック	
総計	21	100		
【下位群】				
状況判断過程	例数	割合%	ミスプレイ	対象・状況
選択的注意	7	36.8	オーバーステップ4 インターセプト3	
認知	8	42.1	インターセプト3 オーバーステップ2 パスミス2	自分・隣のマークマン 自分のマークマン 味方の動き
予測	3	15.8	チャージング パスミス インターセプト	
プレイ決定	1	5.3	シュートブロック	
総計	19	100		



## (2) 複雑な状況下でのミスプレイの検討

表 6 に、複雑な状況下でのミスプレイの特徴を示した。敵や味方との関りが多い攻守混在のシーンから、状況判断課程の段階に応じて整理し検討した。

### ① 選択的注意段階におけるミスプレイの考察

選択的注意とは、プレイヤーの眼前に存在する外的ゲーム状況において、適切な情報源へ選択的注意を働かせること<sup>4)</sup>(中川, 1984)である。すなわち、多様な情報が混在するゲーム状況下において、攻撃機会の可能性を見極め、重要な情報を選択し、それに注意を向けるという攻撃の手がかりを探る段階のことである。

本研究の結果では、選択的注意段階におけるミスプレイは下位群にのみ検出された。検出された 7 シーンの選択的注意段階でのミスプレイは、オーバーステップ(4 シーン)とインターセプト(3 シーン)であった。

ミスプレイの内容をみると、ゲーム状況に対する理解や解決法が定まっておらず、ゲーム状況の把握がなされないままにプレイスピードが上がり、ディフェンスの動きに反射的に対応した結果、インターセプトや、オーバーステップのミスプレイに転じたものと解釈できる。田中<sup>9)</sup>の報告によると、未熟練者は、ゲーム状況から得られる特徴を分析し、解釈するというボトムアップ方式の処理すなわちデータ駆動型処理によって情報処理が行われるとしている。一方、熟練者における状況判断の過程を概念駆動型処理と呼び、過去の経験により蓄積された記憶や文脈についての知識を動員してゲーム状況を分析しようとするトップダウン方式の情報処理であるとしている<sup>9)</sup>(田中, 2004)。これまでの成功経験により「どこをどのように見ればよいのか」がわかっている熟練者に対し、注目すべき手がかり(選択的注意段階)が不明確である未熟練者において、選択的注意段階のミスプレイが下位群に偏ることは、妥当な結果であると考えられた。

### ② 認知段階におけるミスプレイの考察

本研究における認知とは、外的ゲーム状況に対して選択的注意をした後に、その情報源から情報を獲得し、評価して、現在のゲーム状況を把握すること<sup>4)</sup>(中川, 1984)である。すなわち、味方および敵の配置やそれに伴った空間を知り、プレイのプランを立てる段階であると解釈できる。

本研究の結果では、認知段階におけるミスプレイは上位群から 5 シーン、下位群から 8 シーン、計 13 シーンが検出された。ミスプレイの内容をみると、上位群においてはチャージング(4 シーン)とオーバーステップ(1 シーン)のミスプレイが検出された。いずれも、自分をマークしている DF に対し、プレイのプランが立たないままスピードを上げて突破を試み、チャージングやオーバーステップのミスプレイに至るというケースであった。このことは、豊富な知識を所有しているプレイヤーにおいても、スピードが上がった状態でのプレイやイレギュラーな相手・味方の動きや配置に対し、知識の再生がうまくなされないことが原因であると推測できる。

一方、下位群ではインターセプト(3 シーン)、オーバーステップ(2 シーン)、パスミス(2 シーン)およびシュートブロック(1 シーン)が検出された。3 シーンのインターセプトは、いずれもバックプレイヤーからポストプレイヤーへのパスによるもので、フリーの味方は認識できているものの、自分のマークマンや味方に付随しているマークマンの動きが認識できておらず起こるミスプレイであった。この場合も敵との対応関係において判断がなされていないことが課題として挙げられた。

### ③ 予測段階におけるミスプレイの考察

予測段階とは、現在のゲーム状況を認知した後、過去および現在の認識に基づいて未来のゲーム状況を想像し、先取りすること<sup>4)</sup>(中川, 1984)である。すなわち、「ディフェンスがこう来たらこの手を出す」といったプレイの選択肢から選び出す段階であると解釈できる。



本研究の結果では、予測段階におけるミスプレイは、上位群から 15 シーン、下位群から 3 シーン、計 18 シーンが検出された。ミスプレイの内容をみると、上位群においては、チャージング (4 シーン)、パスミス (5 シーン) およびインターセプト (6 シーン) という結果であった。チャージングのミスプレイにおいては、いずれも普段の状況 (6 対 6) とは異なり、敵プレイヤー 1 人が退場した数的優位、味方プレイヤー 1 人が退場した数的不利の状況において起こったミスプレイであった。認知段階のミスプレイと同様に、普段とは違ったイレギュラーな相手の動きや味方の動きに対し、知識の再生がうまくなされないこと、プレイの選択肢が極端に少なくなることで起こるミスプレイであることが推測される。また 5 シーンのパスミスの 2 例は、「パラレル方向にチャンスがあるのか、クロス方向にチャンスがあるのか」の状況の読み合いの中で、味方との状況認識の不一致が生じて起こる対応関係によるものであった。さらに、残りのパスミスとインターセプトの大半がポストプレイヤーへのパスの際に発生するミスプレイであることがわかった。このことは、一試合を通しておこなわれるディフェンスとの駆け引きやシステムの変更に対応できず (予測できず) 発生するミスプレイ、併せて、互いに素早く同じ認識の下でおこなう味方とのコンビプレイに誤差が生じるために起こるミスプレイであることが映像から読み取れた。

なお、下位群は認知段階におけるポストパスのミスプレイが検出されたのに対し、上位群においては予測段階でのミスプレイであったこと、また、予測段階でのミスプレイが上位群に偏ったことは、上位群が状況を判断する過程において、速いプレイの中でいかに判断するか<sup>5)</sup> (大西, 2015) を念頭に置いていることから、予測段階における判断課程の比重の高いことが示唆された。

## IV. 指導現場の課題

### 1. 未熟練者における状況判断の特徴と課題について

本研究では、状況判断過程において、選択的注意段階すなわち攻撃の手がかりを探る段階でのミスプレイが下位群に偏りをみせた。この段階においては、プレイヤーがゲーム状況の把握をしないままにプレイスピードが上がるのが原因でミスプレイが発生していると考えられる。そのため、「状況が把握できるスピード」をプレイヤー自身が学習できるよう、教師やコーチがトレーニングの中で意識付けを図る必要がある。

このことは、前述した田中<sup>6)</sup>の報告においても、熟練者に対し、未熟練者はゲーム状況から得られる特徴を分析し、解釈することが述べられており、「時間的な余裕をいかにもつか」が正確な状況判断には欠かせないと言える。また、「どこをどのように見ればよいのか」といった知識は、状況判断を伴うゲーム状況に数多く遭遇することによって、より構造化される<sup>6)</sup> (田中, 2004) ことが報告されている。

指導者は、各々の選手が安定してプレイできるスピードを常に認識し、日常の練習場面においては、そのプレイスピードを少しだけ越えた課題設定が要求されよう。すなわち、段階的にスピードを上げてプレイをさせていく中で、選手の成功経験を蓄積させ、概念駆動型処理能力を高めていく必要があると考える。

### 2. 熟練者における状況判断の特徴と課題について

状況判断過程において予測段階のミスプレイが上位群に偏りをみせた。この段階においては、熟練者は、「速いプレイの中でいかに判断するか」<sup>5)</sup> (大西, 2015) が個人の戦術的課題として念頭にあるため、状況判断過程において、予測段階の比重が大きくなることが推測される。逆説的に考察すると、熟練者は、過去の経験により蓄積された知識を動員してゲーム状況を分析すること<sup>6)</sup> (田

中, 2004) で, 速いプレイスピードを確保した中で正確な判断がなされるとも言える.

しかしながら, 上位群においてもポストプレイヤーへのパスミスおよびインターセプトが多くあったことが明らかとなった. このことは, 相手との力関係などをもとにおこなわれるディフェンスとのかけひきや, ディフェンスシステムの変更に対応できないことで発生することが示唆された.

これらのことから, 高いレベルのゲームでは, プレイヤーは常にプレイの選択肢を数多くもちながら, 「相手のプレイヤーの戦術的意図を読む力」が要求される. 指導者は, ゲーム場面において, 敵の戦術的意図をプレイヤーに伝える必要があると考える. 同時に, トレーニングの場面において, 変化する状況を常に「心積もり」し, 状況に応じて動作を変換できるように, 選手に対して指導できなければならない. また, 予測的にプレイすることによって起こるミスプレイの特徴を再認識し, 日頃のトレーニングにフィードバックさせていくことが必要であると考えられる.

## 文献

- 1) 會田 宏 (2006) 球技の戦術. (社)日本体育学会 監修, 最新スポーツ科学事典. 平凡社: 東京, pp. 178-180.
- 2) 藤本元, 檜塚正一, 田中将, 會田宏 (2009) 大学女子ハンドボールにおける攻撃力の評価基準の作成 -16年間にわたる縦断的なスコア分析から. スポーツパフォーマンス研究, 1, 258-265.
- 3) 岩田 靖 (2016) ボール運動の教材を創るから - ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究 -. 大修館書店: 東京.
- 4) 中川 昭 (1984) ボールゲームにおける状況判断研究のための基本的概念の検討. 体育学研究, 28, 287-297.
- 5) 大西 武三 (2015) ハンドボールの発展と日本ハンドボール学会. ハンドボールリサーチ, 第4巻, 67-70.
- 6) 田中 雅人 (2004) ボールゲームにおける状況判断と知識の構造. 愛媛大学教育学部紀要, 第51巻, 第1号, 107-114.