

大学バレーボールリーグ戦で勝つための要因について

The factor of winning in a college league match of volleyball

1K03A161-5 氏名 西川綾香

指導教員 主査 土屋純 先生 副査 矢島忠明 先生

1.はじめに

バレーボールは競技年齢層が幅広く、老若男女問わずレクリエーションやコミュニケーションの手段として幅広く活用されている。一方、勝敗を追求する競技としてのバレーボールも全国各地で盛んに行われている。最近ではスパイクやブロックの決定率、キャッチ率等をすべてデータ化し、戦術に役立てることが主流になっている。決定率、ミス、返球率なども出るため、相手を分析するだけでなく、自チームの分析にも大いに役立てられる。バレーボールゲームにおけるパフォーマンスをできるだけ客観的に見られるよう数値化し、現場に役立てることができるようになっていくが、これは技術面、メンタル面において大きな進歩と言えるだろう。試合中は客観的に自分のプレーを分析することは難しい。しかし、目標となる数字がわかれば冷静さを取り戻すきっかけにもなる。

2.研究目的

バレーボールのゲーム分析ソフト「データバレー」は企業、地域リーグ、大学等、様々なチームでよく用いられている。データバレーは、スパイク決定率、ブロック決定本数、キャッチ率、キャッチからのスパイク決定率、相手攻撃のパターン等を分析するために用いられるソフトであり、そのデータをチームで活かすことによって、弱点を克服することができる。最近では、スパイクやブロックはこのデータの決定率を元に評価し、具体的な数字を見ることによってパフォーマンスの向上に役立てている。しかし、データを漠然と見ているだけではレベルが高いか低いかかわからない。そこで、本研究は、大学バレーボールの試合において、スパイク決定率とブロック決定本数とチームの勝敗との関係を明らかにすることを目的とした。

3.研究方法

平成 16 年度～平成 18 年度、関東大学女子バレーボール春、秋リーグ戦計 5 回の大会計 47 試合で 1 部に所属している 8 チーム選手の中からスパイク決定率、ブロック決定本数ランキングで 1 位～10 位までの選手を対象に、スパイク決定率、ブロック決定本数を調査した。また、ランキングに入っている選手がどれだけチームに貢献してい

るかを分析するために、大会計 47 試合で 1 部のチーム 1 位から 8 位の中に何人の選手がトップ 10 にランクインしているかを調べ、1 位から 10 位までの平均値を出した。入れ替え戦で上ってきたチーム、下がったチームがあるため、チーム単位ではなく順位で表示する。

4.結果、考察

まず、スパイク決定率の 1 位～3 位選手は 50%以上の決定率を出していることがわかった。4 位以下は 40%台であるが、8 位から下は 40%代前半であり、決定率に上位選手と下位選手で大きく差が開いていた。1 位のチームは 1.5 人 2 位のチームは 3.1 人とトップ 10 にランクインしている選手の平均が 2 位のチームの方が多いため、試合で勝つためには他の要因があるのではないかと思われた。

ブロック決定本数のチームごとの平均を見ると、1 位 2.5 人、2 位 2.1 人と 1 位のチームがトップに立っている。このことから、ブロック決定本数の多いチームの方が勝利する可能性が高いということが言える。ブロック決定本数の個人順位では 1 位が 1.5 本、2 位 0.7 本 3 位 0.76 本であり、2 位以下がセット平均 1 本も決めていないことがわかる。また、ポジション別に見ていくと、センターが 1 位を取っている場合が多い。一番多くブロックをするポジションであるため、確立が高いとも言えるが、他のポジションの決定率が上がればそれだけ勝利する可能性が高くなると言える。

5.結論

バレーボールリーグ戦で勝利するためには、各選手のスパイク決定率を 50%に上げることが必要である。また、レフトアタッカー以外の決定率が低いため、他のポジションの決定率を重点的に上げることが必要である。また、本研究でブロックが試合に与える影響の大きさが明らかとなったため、ブロックの強化が勝利の鍵を握ると言える。特にサイドのブロック決定本数を増やすことで優勝できる可能性が高くなるだろう。