

バドミントン男子シングルスにおけるルール改正がプレーに与える影響 Influence of playing by rule revision in badminton men's singles

1K10C239-7 高橋 鶴樹
主査 関一誠 先生 副査 渡辺英次 先生

【目的】

バドミントンは、IBF（国際バドミントン連盟）は、オリンピック書目としての生き残りをかけて、ルール改正を検討し、試験的な導入を繰り返してきた。2006年のルール改正でスコアリングシステムが、15点3ゲームマッチ・サーブポイント制から、試験的に行われた7点5ゲームマッチ・サーブポイント制を経て21点3ゲームマッチ・ラリーポイント制に変更になった。それに伴い、スピーディーに試合が展開されるようになったと言われる。実際にルール改正がプレー内容に変化をもたらせたのか、もしもたらしたとしたらプレー内容はどのように変化したのかを、DVD映像を使用して、7点5ゲームマッチ・サーブポイント制の2002年の各ゲームと21点3ゲーム・ラリーポイント制の2006年の各ゲームの、ゲーム時間、総ラリー数、総ヒット回数、1ラリーあたりの平均ヒット回数、1ラリーにかかる平均時間、各ショット（サーブ、オーバーヘッド・ストローク、サイドアーム・ストローク、アンダーハンド・ストローク）の割合がどのように変化したのか分析する。そして現行の21点3ゲーム・ラリーポイント制のプレーにおける特徴を調査し、その勝ち方を分析する。

現在までこのルールで試合が行われているが、現在のルールの特徴を調査することで、現行ルールにおける勝率を高めることができると考え、この調査を行った。

【方法】

7点3ゲーム・サーブポイント制のルールで行われた2002年のトマス杯決勝の①ウォン・チューハン（マレーシア）VS マーレフ・マイナキー（インドネシア）第1ゲーム②リー・ツェンセン（マレーシア）VS タウフィック・ヒダヤット（インドネシア）第2ゲーム③リー・ツェンセン（マレーシア）VS タウフィック・ヒダヤット（インドネシア）第3ゲーム④リー・ツェンセン（マレーシア）VS タウフィック・ヒダヤット（インドネシア）第5ゲームの4ゲームと、現行ルールと同様の21点3ゲーム・ラリーポイント制で行われた、2006年トマス杯の⑤佐藤翔治（日本）VS ピーター・ゲード（デンマーク）第1ゲーム⑥佐藤翔治（日本）VS ピーター・ゲード（デンマーク）第2ゲーム⑦佐藤翔治（日本）VS ラジュ・ライ（アメリカ）第1ゲーム⑧佐藤翔治（日本）VS ラジュ・ライ（アメリカ）第2ゲーム⑨中西洋介（日本）VS エリック・ゴー（アメリカ）第1ゲーム⑩中西洋介（日本）VS エリック・ゴー（アメリカ）第2ゲーム6ゲームの計10ゲームを比較し、その有意差を見出し、現行ルールの特徴を知る。

比較項目はゲーム時間、総ヒット回数、1ラリーあたりの平均ヒット回数、1ラリーあたりの平均時間、各ショット（サーブ、オーバー、サイド、アンダー）の内訳を比較した。

【結果と考察】

上記の比較項目で有意差が見られたのは総ヒット回数と各ショット（サーブ、オーバー、サイド、アンダー）の内訳であった。比較的滞空時間の長いアンダーハンド・ストロークの割合が減り、滞空時間の短いオーバーヘッド・ストロークの割合が増えたことが原因であると考えられる。

【結論】

男子シングルスにおいて21点3セットのラリーポイント制の新スコアリングシステムの導入があっても、ヒット数などに大きな変化は見られなかった。しかし、滞空時間の短いオーバーヘッド・ストロークの割合が増えたことでプレー時間は短くなった。これによりスピード感のある試合展開となり、試合を観戦する人からすると、試合時間が短くなったように感じられるようになった。つまり、オリンピック種目の生き残りをかけて行った新スコアリングシステムの導入は、選手への影響は小さく、しかし試合時間を短く感じさせることに成功したと言える。

また新スコアリングシステムの導入により、男子シングルのゲーム展開がやや攻撃的になったと言える。このスコアリングシステムで勝利をつかむためには、スマッシュ、ドロップ、カットなどのオーバーヘッド・ストロークを相手よりも多く打つことが必要である。そのためには素早くコート内を移動する必要があり、瞬発力や読みが重要になってくる。また相手のスマッシュ・カット・ドロップに対応できるだけのレシーブ力も必要不可欠になる。自分だけではなく、当然相手選手も攻撃的になっているので、それに対するレシーブ力が求められる。自分がレシーブのときにシャトルを浮かせず、いかに相手にアンダーハンド・ストロークでとらせるか、いかに自分がオーバーヘッド・ストロークを多く打てるか、相手のオーバーヘッド・ストロークに対応できるか、が今後重要となると考えられる。

現行ルールの特徴はオーバーヘッド・ストロークであると言える。現行ルールに沿って勝率を高くしようとするのであれば、オーバーヘッド・ストロークの練習やオーバーヘッド・ストロークを受けるショットの練習が必要であると言える。

