

男子バレーボールにおけるスターティング・ラインアップ採用過程

での主項目について

The main items of the decision making process about Starting Line Up in men's volleyball games.

コーチング研究領域

5020A063-4 武藤鉄也

研究指導教員：松井泰二准教授

【緒言】

スターティング・ラインアップとは、セット開始時におけるコート上での選手の位置のことである（日本バレーボール学会編，2012）。

バレーボールの戦術に関する研究は、オフェンス戦術に関連した研究（中西ら，2021；吉田，2007；渡辺，2011；吉田ら，2008；秋山，2006；川田，1996；濱田ら，2007）やディフェンス戦術に関連した研究（J. Afonso ら，2005；吉田ら，1994，1999；小林，2013；吉田，2001，2004；橋原ら，2006；メイフォース，G，2008；松井ら，2008；，長江，2007；セリンジャー，A，1993）は数多くおこなわれているが，同等に準備されるべきであるスターティング・ラインアップ戦術に関連した研究は，島津ら（1997，1999a，1999b，2001a，2001b，2002，2014a，2014b）の研究以外に見当たらない。また，スターティング・ラインアップがどのような項目から採用されているのかについては明らかとなっていない。

そこで本研究では，男子バレーボールにおけるスターティング・ラインアップ採用過程での主項目について明らかにすることを目的とした。

【方法】

調査は，事前調査，予備調査，本調査と実施し，本調査では，国内トップリーグに所属する監督・コーチおよびアナリスト 28 名（男性 28 名，平均年齢 38.8 ± 9.9 歳，指導歴 11.4 ± 9.8 年）を対象に，49 の質問項目からなる調査票を用いて実施された。

本調査における中央値の中央値が 4.00 ポイント，上四分位値の中央値が 4.00 ポイントであったことから，採択基準は，中央値 4.00 ポイント以上かつ上四分位値 4.00 ポイント以上に該当する項目とした。

採用された項目について，先行研究（福田，2010；河部，2005a，2005b，2014；メイフォース，G，2004，2008；日本バレーボール学会編，2012；島津ら，1997，1999a，1999b，2000，2001a，2001b，2002，2014a，2014b，2014c；矢田ら，2013；吉田ら，2001，2004，2006，2008，2014，2016；吉田，2006，2007）を参考に著者とバレーボールの有識者 2 名が KJ 法（川喜田，1967）を用いて分類をおこなった。

【結果・考察】

本調査の結果，男子バレーボールにおけるスターティング・ラインアップ採用過程での主項目は，（1）キープレイヤー型，（2）サイドアウト型，（3）ブレイク型，（4）前衛マッチアップ型，（5）レセプション型，（6）Z2 ディフェンス型，（7）Z4 攻防型，（8）試合結果型，の 8 つに分類された。

キープレイヤー型について，OP や OH は総得点やアタック打数（日本バレーボールリーグ機構）から，外国人選手はジャンプ到達点が高いことから主に攻撃面においてチームの中心であると考えられる。このようなことから，これらの選手が前衛に位置するローテーション・フェイズをスターティング・ラインアップとして採用することで，そのローテーション・フェイズの出現回数を増やすことができる。以上のことから，キープレイヤー型はローテーション・フェイズの出現回数に関する主項目であると推察された。

サイドアウト型について，オフェンス戦術が高速化、大型化、パワー化している（吉田，2008）現代の男子国際バレーボールゲームでは，サイドアウト率が約 70%を超える（鈴木，2010，2013）ことから，サイドアウトは重要（メイフォース，G，2003；マッカーション・H，2005）であると考えられる。このようなこと

から、サイドアウト率が高いローテーション・フェイズをスターティング・ラインアップとして採用することで、そのローテーション・フェイズの出現回数を増やすことができる。以上のことから、サイドアウト型はローテーション・フェイズの出現回数に関する主項目であると推察された。

ブレイク型について、男子バレーボールの場合、ブレイク局面において個々のサーブスキルやブロックスキルで得点を獲得することは非常に困難である（吉田，2014）ため、少ないチャンスを得点してゲームに勝利するためには、戦術的サーブからトータルディフェンス（メイフォース,G, 2008）を機能させることが重要であると考えられる。このようなことから、サーブ効果率が高い選手をファーストサーバーにすることで、その選手のサーブ機会を増やし、ブレイクする可能性を高めることができる。以上のことから、ブレイク型はローテーション・フェイズの出現回数に関する主項目であると推察された。

前衛マッチアップ型について、Sが前衛の場合、前衛での攻撃参加人数は2人であることから、前衛における相手ブロッカーとの数的不利な関係となるため、Sが前衛時はチームとして劣勢であると考えられる。このようなことから、自チームのSが前衛時に相手チームのSをマッチアップさせることが重要である。以上のことから、前衛マッチアップ型はマッチアップに関する主項目であると推察された。

レセプション型について、現代のレセプション戦術では、多くの場合2人のOHとLの3人がレセプションを担っている。レセプション戦術ではLがコート中央に位置する方が良い（吉田，2007）。一方、サーブ戦術ではLを外し（河部，2016）、OHにサーブを打つことが効果的（小椋，2012）である。以上のことから、サーブとレセプションにおけるマッチアップ（メイフォース,G, 2004）は重要であり、レセプション型はマッチアップに関する主項目であると推察された。

Z2 ディフェンス型について、SやOPは前衛でZ2に位置し、主に相手チームのレフト攻撃をマークする役割がある。ネット上でのディフェンスであるブロックは、ジャンプ到達点の高さが有利な条件となる。相手チームの攻撃力が高いOHに対して、ジャンプ到達点が高く、ブロック力が高いOPをマッチアップさせ

ることで相手チームにおいての得点源を抑えることができる。以上のことから、相手チームのレフト攻撃に対するマッチアップが重要であり、Z2 ディフェンス型はマッチアップに関する主項目であると推察された。

Z4 攻防型について、OHは主にZ4の位置からレフト攻撃をおこない、相手チームのライト攻撃をマークする役割がある。自チームの攻撃力が低いOHに対して、相手チームのSをマッチアップさせることで攻撃を機能させることができると考えられる。また、相手チームのOPに対して、2人のOHでもジャンプ到達点が高く、ブロック力が高いOHをマッチアップさせることが重要であると推察される。さらに、OHではなく、OPをZ4に位置させるスイッチ戦術によって、相手チームにおける得点源であるOPの攻撃を抑えることができる。つまり、相手チームのOPに対して、自チームのOPをマッチアップさせることが重要であると推察される。以上のことから、自チームのレフト攻撃や相手チームのライト攻撃に対するマッチアップが重要であり、Z4 攻防型はマッチアップに関する主項目であると推察された。

試合結果型について、試合結果は自チームの試合結果、相手チームの試合結果、直接対決の試合結果の3つに定義された。3つの試合結果をそれぞれ分析し、分析されたデータから戦術を立てていくことが重要である。このようなことから、戦術の一つであるスターティング・ラインアップの採用過程には試合結果がとても重要な役割を果たしていると言えるだろう。また、試合結果型は前述のローテーション・フェイズの出現回数を増やすことに関する主項目とマッチアップに関する主項目の双方を加味した主項目であり、どちらの主項目も試合結果が基本にあると考えられる。以上のことから、試合結果型は8つの主項目の中で最も重要な主項目であると推察された。

【結論】

本研究では、男子バレーボールにおけるスターティング・ラインアップ採用過程での主項目について意見が収斂され、本研究の定義に従い、(1) キープレイヤー型、(2) サイドアウト型、(3) ブレイク型、(4) 前衛マッチアップ型、(5) レセプション型、(6) Z2 ディフェンス型、(7) Z4 攻防型、(8) 試合結果型、の8つの主項目が抽出された。