

バレーボールのゲーム分析レポート

— 京都創成大学バレーボール部(6人制)におけるサーブとリズムについて —

塩 見 雅 文

京都創成大学

目 的

京都短期大学時代、女子のバレーボール部を創設し選手が集まれば短期大学協会が主催する大会に参加していた経緯はあったが、四年生大学を立ち上げ（京都短期大学商経科→京都創成大学）当初より男子バレーボール部を創設、選手勧誘→学連加盟→リーグ参戦（8部より）の経過の中、勝たせる為の方法を今日まで研究しこれからさらにステージを上げるためには何が必要なのか、この3年間を振り返りながら今後の練習を効率的に行うためにゲーム分析を行っているところである。

いかなるスポーツにおいてもゲームの中では「ムード」「リズム」「流れ」がゲームの勝敗を左右する要因の一つとして重要視され、その状態をいかに引き出すかが監督としての重要な役目でもある。しかしこのことは個人の持つメンタル部分に負うところが大きく些細なミスが大きな失点に繋がることが多い。特に6人制バレーボール競技においては「競技の性格、性質からみてもっとも「リズム」のある（いる）スポーツといえよう。

「サーブ アンド ラッシュ」という言葉がある。つまり、サーブポイントをあげ直接得点を奪取する。あるいは強いサーブを打ち込んで相手の体制を崩し、チャンスを味方に引き寄せ、味方の得点ポイントの高い攻撃に繋げイッキに波に乗る「ムード」「リズム」を作り有利な試合運びにする。このことは松平氏らも力説していることであり、1964年東京オリンピックで、諸外国ではあまり重要視していなかった「サーブ」の重要性に着目し変化球サーブを編み出し、男子はロシア（旧ソ連）に勝ち3位、女子は優勝という成果を残した。このようにバレーボールはリズムの競技であり、いかにリズムに乗るかが勝つ秘訣であり、相手のリズムをいかに崩すかが勝敗の鍵となる。

レポートについては、関西大学バレーボール連盟の主催する秋季リーグ戦（本学は3部リーグ）の結果を基に勝ちゲーム負けゲームにおけるサーブアンドラッシュに関し分析し、勝てるチーム作りの資料とする。

- ① 勝敗とサーブの関係については、サービスポイントとダイレクト返球は勝ちゲームと負けゲームとでは顕著な差が見られ、直接得点に繋がるサーブが多い時ほどセットの勝敗に影響を及ぼすことが分かった。

- ② スタートサーブについては、サーブミスが確実に相手の先取になり相手ムードを良くする結果となる。他についてはあまり影響を及ぼさないが、ラリーにおけるプレー要素が大きく関与してくるということが分かった。
- ③ サーブミスについては二通りの考え方ができる。一つは、完成（上手）されたチームではあまりムードには影響を及ぼさないが、未完成（下手）なチームほど影響があり、ミスの連鎖による失点に繋がり、連続得点を与える結果になることが分かった。
- ④ サーブが及ぼす影響については、ゲームが緊迫し緊張感の高い状態ではあまり大勢に影響は無いが、サービスエース（ポイント）がでたりダイレクトに返球される状態の中では高い確率でムードに影響を与えることが分かる。
サーブはゲームスタートにおける初めてのプレーであり誰にも邪魔されず自分の持てる能力を発揮できる唯一のプレーである。

そのサーブについてはサービスエースの取れるサーブ又はダイレクトで返球されるなど強力なサーブの場合チームにおけるムードづくりに大きく繋がっていくが、それ以外のサーブについてはさほどムード的には効果を及ぼさないことがこのリーグを通じ理解を深めることが出来た。

したがってサーブについては如何なる場面においても確実に積極的な強いサーブを心がけ、相手に得意な攻撃をさせないようにしなければならない。

又一方ではサーブとブロックとの関係における繋がりがさらに重要になる。本学の弱点は身長のことでも大きく関係してくるが、上述の繋がりにおける曖昧さがゲームを不利に展開してしまっており負けてしまうケースがあり今後の練習の課題といえよう。例えば、センターブロック（ブロッカー）の意思とサーブ（サーバー）の思いのずれが、目的のないサーブと化してしまうケース。

（ケースⅠ）センターブロッカーがリードブロックのサインを出したとき、相手の攻撃パターンを読み取り、相手セッターを良く見てトスされたボールに反応し、ブロックに行く、という意思表示なので、サーブは相手の攻撃を出来るだけ単調にするサーブが必要となり、レシーブを攪乱する強いサーブが要求される。その結果として相手が単調な2段（オープン）攻撃となり味方のブロックは2枚又は3枚のブロックで相手の攻撃を阻止できる条件が整うことになる。

（ケースⅡ）又センターブロッカーがコミットブロックのサインを出したとき、相手の攻撃で速攻を予測しマークするということなので、サーブはリベロプレーヤー（レシーブの要）以外の選手（サイドアタッカー）にサーブを行い、サイドの攻撃に影響を与える。このときはなるべくチャンスサーブで相手に速攻を使いやすくさせ、センターは思い切ってブロックする。

I・IIのようにサーブとブロックとの関係においても強いサーブ又はチャンスのサーブを使

い分けることによって効果的なサーブのあり方が分かる。したがって攪乱するだけのサーブがすべて良いサーブとはいえない。

今日的にはリベロプレーヤーの存在によって、攻撃に幅が出来ると同時に安定感が増し、連続サーブで得点するケースが少なくなったことにより、ブロックが勝つためのキーポイントといっても過言ではない。ブロックによるムードづくりも大切な要因であることが分かった。

したがってサーブは、ムードによって打ち分けるのではなく、味方のブロックとの関係や、相手の攻撃に対して打ち分けることがゲームを有利に展開することになる。

サーブの重要性

本レポートはサーブの及ぼすゲームムードについての影響について秋季リーグを通じ監督の目による分析であるが、サーブの重要性は誰もが考え悩むことであろう。

サーブはゲームの始まりであるから重要なのではなく、サーブがゲームの行方を決めるからこそ重要なのであり、サーブ権をキープしなければ得点で相手を上回れないのであるから、ゲームに勝つためには「サーブサイド」で得点しなければならない。

ゲーム中の全得点の90%以上はサーブから数えて4回までの攻撃で得られている。つまりサーブサイドにとっては、サーブと相手サーブレシーブからの攻撃を切り返す、たった2回の攻撃のチャンスしかない、からこそ第1回目の攻撃であるサーブはもっとも重要である。

サーブの目的

アタックのひとつである「サーブ」の目的は大きく2つある。①得点すること、②次の自分たちの攻撃を有利に導くこと、テニスなどとは異なり、ボールを受けるだけの段階が存在するバレーボールでは、十分な可能なサーブレシーブサイドの有利性は否定できない。したがって次に攻撃する際に有利になるようにサーブを打つことを考えなければならない。

最後にサーブの重要性・目的を理解した上で第1攻撃としてのサーブについて、考えておくべきことを日本バレーボール協会のバレーボールセオリーの解説書より紹介する。

攻撃的なサーブ

「確実性の高いサーブ」とは逆に言えば「サーブレシーブされやすいサーブ」ということを意味する。「入れば良い」というサーブでは目的を達成することは出来ない。

目的を達成する第1サーブはスパイクのような破壊力を持つ「ジャンプスパイクサーブ」と言うことになるが、パワーだけがすべてではない「攻撃的」ということは、多種多様な要素が含まれており相手を欺くということは、広い視野から攻撃的なサーブを考えることが必要になる。

効果的なサーブへの発想転換

攻撃の効果は相手に与えた効果に現れる。何かの狙いをもってサーブを打てば、その効果を評価することが出来る。今はあまり見られないが「天井サーブ」は相手のリズムを狂わすのに有効性を失っていないし、横に切れていくためレシーブしにくい「オーバーハンドサーブ」も決して軽視されるものではない。つまりさまざまな球種を使って、サーバーの立つ位置や狙う場所、狙うプレーヤーを考慮して組み合わせていくことで、今よりももっと効果的なサーブを打つことは決して不可能なことではない。ぜひ効果的なサーブを、工夫し考えることが大切である。

戦術としてのサーブ

「狙う」のは相手チームの弱点や取りにくい場所になる。サーブレシーブに弱い選手や移動しなければならないセッター、ファーストテンポの攻撃に参加する選手、場所としてはネット際やエンドラインのコーナーなどが効果的である。

その他、サーブのテクニックとしては「体全体を使って打つ」ことがポイントである手や腕だけに気をとられていてはいけない、ボールに威力を与えるためには下半身から上半身へと伝えられるパワーが必要である。

そして生まれたパワーをボールに伝えるためには、自分の打点でミートが出来なければならない、其の為には①トスを狙ったところに確実に上げる、②トスを必要以上に高く上げない。

以上サーブアンドラッシュを今後の練習課題とし、最重要となるサーブの強化を図り勝つチームづくりの指針としレポートを終える。

参考資料

- ① 財団法人日本バレーボール協会、バレーボールセオリー解説書
- ② バレーボールのゲーム分析 松本 工
- ③ みてわかるバレーボール 馬橋洋治