

大学女子バレーボールチームを事例とした勝敗とサーブミス及び レセプションアタックの関係

沼田薫樹¹⁾, 濱田幸二²⁾, 坂中美郷²⁾, 村上俊祐²⁾, 高橋仁大²⁾

¹⁾ 鹿屋体育大学大学院

²⁾ 鹿屋体育大学

キーワード: サーブミス, サーブ効果率, レセプションアタック

【要旨】

本研究は大学女子バレーボールチームを対象に西日本バレーボール大学女子選手権大会における優勝チーム, 鹿屋体育大学(以下 KT 大)を例に勝敗とサーブミスの関係を明らかにすることである。近年サーブにおいて強いサーブによって, 得点を取る, または相手を崩すことが重要であると報告されている。しかし, 強いサーブとサーブミスはトレードオフの関係にあり, さらに, ミスによる失点が相手チームより多ければ勝つことが出来ないとされていた。KT 大は相手チームよりサーブ失点が多かったが (4.42 ± 1.98 , $p < 0.01$), サーブ得点 (1.32 ± 1.38 , $p < 0.05$), サーブ効果率 (-14.1 ± 22.9 , $p < 0.01$) が相手よりも有意に高かった。また, レセプション返球率 (51.2 ± 15.5 , $p < 0.01$) 及びレセプションアタック率 (78.2 ± 12.7 , $p < 0.01$) も有意に高かった。このことから, サーブミスによる失点をアタック及びサーブ得点またはサイドアウト得点でカバーしていることとなり, アタック, サーブ等による攻撃力が優れていることが試合に勝つために必要となる。つまり, サーブミスが負けに大きく関わるのではなく, サーブで相手を崩す, もしくは得点すること, 相手よりもレセプションアタック率をあげることが重要となることが明らかになった。

スポーツパフォーマンス研究, 11, 97-105, 2019 年, 受付日: 2018年 10 月 22 日, 受理日: 2019 年 3 月 11 日

責任著者: 沼田薫樹 891-2393 鹿屋体育大学 鹿屋市白水町 1 m187001@sky.nifs-k.ac.jp

* * * * *

Influences of service faults and reception attacks on match outcomes in volleyball: university women's volleyball team's games

Koki Numata¹⁾, Koji Hamada²⁾, Misato Sakanaka²⁾, Shunsuke Murakami²⁾,
Hiroo Takahashi²⁾

¹⁾ Graduate School, National Institute of Fitness and Sports in Kanoya

²⁾ National Institute of Fitness and Sports in Kanoya

Key words: service faults, service effects, reception attacks, volleyball

【Abstract】

The present study examined influences of service faults on the results of volleyball games played by the women's volleyball team at the National Institute of Fitness and Sports in Kanoya (hereafter called KT University). This team won the West Japan Women's Volleyball Championship. Recently, it has been said that it is important to score or break the opposing team with a strong service. However, there is a trade-off between having a strong service and making service faults, and making more service faults than the opposing team will lead to loss of the game. In the games examined for the present study, the KT University team made more service faults than the opposing team (4.42 ± 1.98 , $p < 0.01$), but its service advantages (1.32 ± 1.38 , $p < 0.01$) and service effectiveness rate (-14.1 ± 22.9 , $p < 0.01$) were significantly higher. Furthermore, the service return rate (51.2 ± 15.5 , $p < 0.01$) and the reception attack rate (78.2 ± 12.7 , $p < 0.01$) were also significantly higher. These data indicate that points lost because of service faults were compensated for by points obtained as a result of attacking, service, and side outs. This suggests that it may be most important for winning to have strong attacking power. In other words, service faults are not a main factor in defeats, but, rather, breaking the opponents with the service, getting service points, and increasing reception attacks may be more important for winning.