

# バレーボールにおける地方学連選抜チームの短期間での チームづくりに関する事例研究 — 2023 年度学連対抗戦を対象として —

A case study on team building in a short period of time for a local school  
federation selected team in volleyball  
— Targeting the 2023 Academic Federation competition —

村 川 誠

Makoto MURAKAWA

福岡教育大学  
保健体育研究ユニット

沼 田 薫 樹

Koki NUMATA

大阪体育大学

濱 田 幸 二

Koji HAMADA

鹿屋体育大学

篠 木 賢 一

Kenichi SHINOKI

西南女学院大学

金 森 晴 香

Haruka KANAMORI

九州共立大学

坂 中 美 郷

Misato SAKANAKA

鹿屋体育大学

(令和6年9月30日受付, 令和6年12月23日受理)

## 抄録

スポーツにおけるコーチングは常に試行錯誤の連続であり, 何が成功とされるかは非常に難しい。しかし, コーチングも常に進歩が必要であり, 省察が必要である。そこで本研究では, チームとしての活動期間が極めて短い選抜チームを対象として行ったコーチングを省察し, 今後のバレーボールにおけるコーチングに有益な知見を得ることを主目的とした。本研究では, 活動前に定めたチームコンセプトである In system と Out of system の状況別のディフェンスとコート中央のクイックとパイプを中心の攻撃を達成するためにどのような手立てを講じ, その結果どの程度試合において達成できたのかについて検討した。その結果, 3つのコンセプトの全てで有効に働いたと推察できる。この結果から, 短期間のチームづくりにおいては事前に明確なチームコンセプトを掲げ, チーム全体で共有して取り組むことが重要であるといえる。

## Abstract

Coaching in sports is a constant process of trial and error, and it is very difficult to determine what is considered a success. However, coaching also requires constant progress and reflection. Therefore, the main purpose of this study was to reflect on the coaching conducted for a selected team that had been active as a team for a very short period of time, and to gain knowledge that will be useful for future coaching in volleyball. In this study, we examined what measures were taken to achieve the team concept of “In system” and “Out of system” defense by situation and “Quick and Pipe attack in the center of the court”, which were defined before the activity, and the extent to which they were achieved in the matches. As a result, it can be inferred that all three concepts worked effectively. From these results, it can be said that it is important to have a clear team concept in advance and to share it with the whole team in order to build a team in a short period of time.

## I. 研究の背景と目的

スポーツにおけるコーチングは常に試行錯誤の連続であり、何が成功とされるかは非常に難しい。しかし、コーチングも常に進歩が必要であり、省察が必要である。スポーツに関する事例研究について、會田（2014）は「1人のコーチが経験できるコーチング実践には限りがある。実践報告や事例経験は、コーチの実践と省察のための貴重な情報となり、他者のコーチング経験を補ったり、深めたりすることができる。」として、その重要性を指摘している。同様に、箕輪（2007）はチームづくりに関する事例研究において「よりよいチームづくりの方法論を模索する上で、多くの事例が持つ意味は非常に重要である。」と述べ、その重要性を報告している。しかし、チームづくりに関する情報は内部機密事項であり、それを公開することになるコーチングにおける事例研究は、チーム内の機密情報の外部流出につながることからコーチ学における事例研究の難しさの一つとなっている。

このような背景を持つコーチングに関する事例研究であるが、バレーボールのチームづくりに関する事例研究は、数例の研究が行われている。その多くが、同一チームの一年間を通したチームづくりに関する研究（今丸, 2010; 中西, 2002）や大会に向けた一定期間のチームづくりに焦点を当てた研究（箕輪, 2003; 吉田, 1993）である。一方で、選抜チームを対象としたコーチングの事例研究は、箕輪（2015）によって行われた「バレーボールにおける選抜チームのチームづくりに関する事例研究」のみである。

本研究では、上記のように機密情報の多いチームづくりに関する研究の中でも事例の少ない選抜チームに関する研究を試みるものである。本研究の対象となるのは、令和5年度の第24回西日本大学バレーボール学連女子選抜対抗戦で準優勝となった九州選抜チームである。今大会に臨んだ九州選抜チームは昨年度の優勝メンバーから、レギュラーメンバーが5名変わっており、連携やチームルールの浸透に不安があった。また、一般的な選抜チームと異なり、練習時間は大会1週間に行った2日間の事前合宿と大会前日の前日練習のみである。このような極端に短い期間でのチームづくりは過去に前例のない研究であり、短期間でのチームづくりに汎用できる貴重な資料が得ることができると考えられる。一方で、一般的なチームづくりとは異なり、極端に短期間での研究のため、対象として適しているかどうかは不透明

な部分もある。しかし、特殊な事例ではあるが、箕輪（2003）で述べられている「新たな事例研究に対する試み、および多くの事例に関する研究の必要性」ということに関連して考えると意義があるものであると考えられる。

本研究の目的は、令和5年度の第24回西日本大学バレーボール学連女子選抜対抗戦における九州選抜女子チームのチームづくりの過程と結果に関して、選手及びスタッフへのアンケートとチームとしての各プレーにおけるデータの検討および考察を行い、今後のバレーボール指導の資料を得ることである。

## II. 方法

### 1. 研究対象

研究対象は、令和5年度第24回西日本大学バレーボール学連女子選抜対抗戦（以下：学連対抗戦）における九州選抜女子チーム（以下：九州選抜）の選手選考から大会終了までの期間に行ったチームづくりの過程である。九州選抜の活動スケジュールおよびアンケート実施は表1の通りである。学連選抜対抗戦は、「西日本地区から全日本大学女子バレーボール選手権大会で優勝するチームを育てる」ことを目的として始まった大会である。現在は、西日本の5学連（東海学連、関西学連、四国学連、中国学連、九州学連）に加えて、北海道学連、北信越学連も加わっており、関東学連と東北学連を除く7つの学連で行われている。

令和5年度の九州選抜は、監督、コーチ1、コーチ2、団長、トレーナーに選手14名、マネージャー1名の構成であった。監督は第17回大会より務めており、8年目である。コーチのうちコーチ1は2年目、コーチ2は初参加であった。また、選手のうち学連対抗戦の出場経験があるのは5名である。加えて、九州選抜は過去2大会連続で優勝しており、今大会は3連覇を目指して臨んだ大会であった。今大会の目標は優勝と設定し、さらに監督とコーチの間では、上位カテゴリーでも活躍できるように選手の戦術と戦略の理解を深め、遂行できる選手の育成がテーマとしていた。

なお、本研究は学連対抗戦前の段階から企画していたが、研究として行うことを認知していたのは監督とコーチ1の2名のみであった。

表 1 活動スケジュール

選手選考に関わる日程		
選手選考	秋季リーグ戦	9月16日～10月22日
選手発表	秋季リーグ戦閉会式	10月22日
チームづくりに関わる活動		
スタッフ打ち合わせ	チーム戦術、ルールの決定 および打ち合わせ	12月13日
事前合宿	個人練習およびチーム練習	12月16日～12月17日
ミーティング	チームビジョンの共有 およびルールの確認	12月16日練習開始時
大会前日練習	最終調整	12月22日
学連対抗戦	予選6試合、順位決定戦3試合 計19セット	12月23日～12月25日

## 2. チームづくりに関する省察

本研究では、令和5年度九州選抜の選手選考から大会までの過程と結果の検証を行う。次に、大会に向けて行ったスタッフミーティングで検討したチームづくりの基本的指針、大会での実際、スターティングメンバーの決定に関する視点について記述を行う。この記述は、大会中の監督およびコーチ1、コーチ2の個人のメモや練習メニューやポイントを記述したホワイトボード、選手の戦術理解度を測るために実施したアンケート、大会中に撮影したビデオをもとに後日集計したゲームパフォーマンスを使用して記述を行う。

## 3. ゲームパフォーマンス分析

最終日に行われた順位決定戦の2試合を対象とした。コート後方から撮影した映像を後日、Hudl社製のsports codeを用いて分析を行った。ゲームパフォーマンスとして分析した項目は、各選手のアタック、サーブ、レセプション、ブロック、セッターの配球率、Out of System時のトランディション、In System時の相手ミドルブロッカー（以下、MB）に対するトランディションである。

## Ⅲ. チームづくりの実際

### 1. 選手選考について

選手選考は2023年九州大学バレーボール女子秋季リーグ戦（以下：秋季リーグ戦）の試合を中心に行った。監督を中心に選手選考を行い、その後、強化委員での協議の結果、14名を選考し、秋季リーグ戦の最終週に行われた1部リーグ運営会議にて承認を得た。14名の選考にあたっての基準は、学年に関係なく、リーグ戦で活躍している選手、一芸に秀でた選手を選考することであった。監督の意向として、「良い選手を選考し、集まった選手に合った戦術を練って大会に望む」としていたため、選手選考段階では、戦術へのフィットなどの視点は取り入れていない。

## 2. 選抜のメンバーについて

令和5年度の九州選抜の選手は表2に示した通りである。

表 2 令和5年度九州選抜メンバー

選手	所属大学	学年	ポジション	身長	最高到達点	過去の選抜経験
A	NK	3	MB	179	290	
B	FU	3	OP	170	288	2年時
C	SJ	3	WS	168	278	2年時
D	KT	3	S	166	276	2年時
E	KT	2	MB	174	294	1年時
F	KT	2	MB	171	283	1年時
G	KK	2	WS	170	285	1年時
H	KT	2	WS	167	288	
I	KT	2	WS	161	286	
J	KK	1	MB	176	285	
K	KT	1	OP	173	285	
L	KT	1	WS	171	294	
M	FU	1	S	167	278	
N	KT	1	Li	161	275	

チーム内の構成を見ると、1年生の人数が最も多く下級生中心のチームであった。また、昨年の学連対抗戦を経験している選手は6名であり、昨年の学連対抗戦において、スターティングメンバーであった選手は3名のみであった。さらに、西日本サマーリーグに参戦する西日本学生選抜や全日本学生選抜に参加経験のある選手は存在しなかった。この状況から、これまでの選抜での優勝経験や上位カテゴリーでの経験が不十分であり、例年以上に大会への緻密な準備が必要になると考えられた。

## 3. 選抜活動前のチームの課題の認識について

今回の選抜チームの活動は事前合宿2日、直前練習の計3日間という短い準備期間で大会に臨まなければいけないという状況であった。短期間でのチームづくりということで事前に課題を抽出し、スタッフで共有されたチームコンセプトのもと大会に望むことが重要であると考え、事前ミーティングを行った。

監督、コーチ1によるミーティングの際に出た課題は以下の通りである。

- ①サイドの選手の高さ不足によるハイセットの決定に関する課題
- ②ネットディフェンス（ブロック）での高さ不足によるディフェンスに関する課題
- ③下級生の比率が高いことからチームのコミュニケーションに関する課題

## 4. 大会に向けたチームづくりについて（スタッフミーティングで決定したチームづくりの指針について）

12/13に行ったスタッフミーティングで定めた九州選抜チームのチームコンセプトは以下の4つ



である。

①ボールを最後まで追う，互いに声を出し連携を図り円滑にプレーできるようにする，常にチームのためにハードワークする

②センターゾーン（MB とパイプ）を中心とした攻撃を目指す

※遂行のために精度の高いパスと Dig を目指す

③トータルディフェンスのシステムの構築と実行のための状況判断

ディフェンス時の In System と Out of System の理解

MB, リベロ（以下, Li）を中心としたコート内の連携

④対戦相手を想定したディフェンスシステムの確立

チームコンセプトの①は，これまでの九州選抜で大切にしてきた「粘り強いバレー」を引き続き受け継いでいくために定めた。

チームコンセプトの②は，選手選考の結果，レギュラーとして想定していたセッター（以下, S）と MB が，同一チームであることや MB の選手が最も得点能力が高いこと，サイドの選手が例年に比べて身長が低く，決定力に不安があること，以上の3つの視点から攻撃において常に数的優位を作れるようにバックアタック（パイプ）を踏まえたセンターゾーンの攻撃に重点を置くことを考えた。また，学連対抗戦の目的の一つである上位カテゴリーへの選手の輩出の視点からも，シニア日本代表で重要視されているテンポの早いバックアタック（マッハ，ジェット）を経験させることも副目的として捉えていた。

チームコンセプトの③は，選抜チームとしての活動期間が極端に短いことから，チームとしての連携に課題が出ると想定し，設定をした。ネットディフェンスとフロアディフェンスの連携をスムーズに測るために In system と Out of System の共通認識をチームとして持つこととそれぞれのネットディフェンスとフロアディフェンスのディフェンスルールを設定することを目的とした。

チームコンセプトの④は，昨年度の学連対抗戦で上位であった A 学連，B 学連，C 学連の3チームを想定したディフェンスシステムの構築である。A 学連は他学連と比べ，攻撃のテンポが速く，強弱をつけた攻撃が特徴である。この特徴から，事前のミーティングの段階で，オフブロッカーを含めたフロアディフェンスでの対策が重要であると考え，対策を練った。B 学連は両アウトサイドヒッター（以下, OH）の攻撃が高く，相

手 OH のハイボールに対してのディフェンスがポイントになると想定した。両 OH とともに全日本インカレ時はクロスコースを得意としていたことから事前ミーティングの段階で3枚ブロックによる対応を想定していた。C 学連は全日本大学選抜メンバーにも選出されている大型の OH がいることから，ブロックチェンジや3枚ブロックなどのネットディフェンスでプレッシャーをかけることが必要であると想定していた。

## 5. 活動開始時のミーティングについて

事前合宿の初日（選抜活動1日目）の練習開始前にスタッフミーティングの際に決定したチームルールやディフェンスシステムについての資料（資料1）をもとにミーティングを行った。各選手に配布し，ホワイトボードを用いて図解を行いながらミーティングを進めた。また，その際に最も強調した部分は前述のチームコンセプト①であり，この部分はチームづくりの根幹をなす部分であるため，繰り返し説明を行った。そのほかのチームコンセプト②～④は，概要を説明し，合宿中の練習の中で随時確認を行う旨を伝えた。

## 6. 合宿におけるチームづくりについて

### 1) 1日目

1日目は前述のミーティングを行った後，午前，午後でテーマを設定し，練習を行った。ミーティング時は初めに昨年，一昨年と連覇をしていること，目標はあくまでも優勝であることを強調して伝えた。また，学連対抗戦の趣旨でもある上位カテゴリーへのつながりの点から，活躍することによりワールドユニバーシアードゲームズなどの上位カテゴリーの選手選考につながることを示して練習に移った。

午前の練習のテーマは「ミーティングによるチームにおける戦い方の意志統一と少数人数によるスキル練習」として行った。レシーブ練習では，B 学連と C 学連を想定し台上からコーチ陣が打つ強打のレシーブ練習とそのボールのセットの練習を行った。スパイク練習では，セッター2人とのコンビネーションの確認とチームコンセプトの②で示したセンターゾーンのクイックおよびパイプに限定したコンビ練習を行った。

午後の練習では，「チームコンセプトの②と③の確認および Out of System と In system の共通理解」をテーマに練習を行った。

3枚ブロックの練習においては，普段3枚ブロックを行っていないチームが多数であることから，足の動かし方（フットワーク），3枚ブロックを行う場合とそうでない場合の状況判断の練習

を分解練習として行った

セッターとのコンビネーション練習では、MBの選手はチームコンセプトの②で示しているように九州選抜チームの攻撃による中心となるため、状況が悪い場合でも瞬時に判断し、攻撃に参加することが求められるため、ブロック参加後のトランディションアタックの練習を取り出して行った。OH および OP の選手はセンターゾーンを中心とした攻撃を実行するためには、レセプションの高確率な成功が必要なため、レセプションからのコンビネーションを中心に行った。

コンビネーションまでの分解練習終了後は、Out of System, In System のそれぞれのシチュエーション別に複合的な練習を行った。まず初めに In system 時のディフェンスを目的とした練習を行った。練習は 6vs6 の形で行い、一方のチームにコーチが A パスを投げ入れ、攻撃するところから行った。その際の約束事は以下の通りである。①全てのブロッカーがリードブロックを実行すること。② A クイックと C クイックはレフトサイドのブロッカーがヘルプに入り、MB と 2 枚で跳ぶこと。③対象チーム側の MB は攻撃側の MB のどちら側のコースを塞ぐかのサインを出し、バックミドルのプレーヤーがサインに対応したポジショニングをすること。

続いて、Out of System 時に実施する 3 枚ブロック実施後のトランディションアタックの練習を行った。レフト側への 3 枚ブロック後に OH が攻撃参加に遅れる場面を想定し、以下の 2 点を指示した上で練習を行った。①後衛 OH は前衛 OH の攻撃参加の状況を見て、バックアタックのスロットを決めること。② OP の選手も後衛時は前衛 MB の攻撃参加の状況を確認した上でセッターの後ろ側（スロット A ～ C）で打つバックアタックに参加すること。初めに提示した 2 点のポイントに加えて、練習中の状況からさらに以下の約束事を定めた。③攻撃の際の優先権は前衛にあり、後衛は前衛の攻撃参加およびサインのコールを聞いた上で攻撃参加をすること。を加えた。

最後にこれまでの In System および Out of System の状況を抽出した総合練習として「Task Game」を行った。「Task Game」では、In System および Out of System をコーチのボール出しにより意図的に作り出し、それぞれの状況を判断した上でのプレーの遂行を行うことを目的とした。Task Game を実施する際、監督およびコーチで以下のような視点から得点を設定した。① In System 時はオフェンス側が有利であることか

らディフェンス側チームの得点を 2 点、オフェンス側チームの得点を 1 点と設定した。② Out of System 時はオフェンス側チームの攻撃の選択肢が限られることからディフェンス側チームが有利であるため、オフェンス側チームが得点した場合は 2 点、ディフェンス側チームが得点した場合は 1 点と設定した。この Task Game の最大の目的は相手チームが有利な状況にあるラリーをネットディフェンスおよびフロアディフェンスの連携により、いかに打開するかをテーマとして行った。

表 3 事前合宿時の活動内容 12 月 16 日 AM

	内容	詳細
ミーティング	全体ミーティング	チーム構成員全体でのミーティング
	選手ミーティング	選手のみでミーティング
	学年別ミーティング	各学年での役割の確認
ウォームアップ	ストレッチ、ダッシュ、パス	トレーナー主導で実施
レシーブ	3人レシーブ	ディグからトスまでの部分練習
	ディグ	強打に対するディグ
コンビ	指定なし	サインの確認、セッターとの合わせ
	クイック+バックアタック	クイックとバックアタックの関係の確認

表 4 事前合宿時の活動内容 12 月 16 日 PM

	内容	詳細
ウォームアップ	ストレッチ、ダッシュ、パス	
対人パス		ペアを変えながら複数回実施
3枚ブロック	ステップ練習	隣の選手との間合いの確認、判断のタイミングの確認
スパイク(コンビ)	MB→レセプションアタック+トランジションアタック	2本連続で実施
	OH,OP→レセプションアタック+ハイセット	ハイセット時にはブロックをつけて実施
in system Defense	相手チームがAパス時のディフェンスとトランディション	リードブロックの徹底 サイドブロッカーの相手のクイックへのブロックヘルプ
out of System時のトランディション	相手ハイセットへのディフェンスとその後のコンビネーション	
Task Game	in system,out of systemを発生させた状態でのGame	<ルール> ○in system(2球) ・ファーストサイドアウト成功：1点 ラリー後得点：0点 失点：-1点 ○out of system(2球) ・ハイセットからの得点：2点 ・ブロック側チーム得点：1点 ・攻撃側ラリーからの得点：1点

## 2) 2日目

2日目は1日目の反省点を踏まえて、監督、コーチ1、コーチ2で検討した結果、以下の課題が抽出された。①3枚ブロックの3枚目の移動スピードと判断を向上させること。②サイドブロッカーが常に相手のMBの攻撃に対してヘルプに入ること。③センターゾーンの攻撃本数を増やすこと。上記の課題に加えて、チームコンセプトの①で掲げているボールを最後まで追いハードワークすること、さらに高さやパワーのある相手の攻撃に対してのフロアディフェンスを練習に組み込

んだ。最後に全ての練習の総括として複合的な練習として前日に行った「Task Game」のルールを一部改変して行った。

表5 事前合宿時の活動内容 12月17日

	内容	詳細
ウォームアップ 対人パス	ストレッチ,ダッシュ,パス	ペアを変えながら複数回実施
3人レシーブ	ディグと繋ぎ	ワンタッチボール,弱ボールのディグと繋ぎを実施
台上レシーブ(強打)	強打レシーブ	角度,スピードへの慣れをテーマとした強打レシーブ
スパイク(コンビ)	MB→レセプションアタック+トランジションアタック	2本連続で実施
	OH,OP→レセプションアタック+ハイセット	ハイセット時にはブロックをつけて実施
in system Diffense	相手チームがAパス時のディフェンスとトランディション	リードブロックの徹底 サイドブロッカーの相手のクイックへのブロックヘルプ
out of System時のトランディション	相手ハイセットへのディフェンスとその後のコンビネーション	
Task Game		<ルール> 前日午後のTask Gameのルールを踏襲 1本目→Aチームのサーブからスタート 2本目→Bチームのチャンスボールからスタート 3本目→Bチームのハイセットスタート 4本目→Bチームのハイセットスタート
	in system,out of systemを发出させた状態でのGame	

3) トータルディフェンスシステムの構築と実行のための状況判断のための練習について

表題のチームでの認識の練習方法として、今回の九州選抜チームとしては「Task Game」を実施した。合宿後のアンケート（資料2）においてもチームとして必要なことへの認識が高まったという回答が多く見られた。また、「Task Game」を通して様々な状況を経験することによって想定外のシチュエーションに対する合意形成を図ることもでき、新たな課題の発見にもつながった。

4) In system と out of system の共通認識の形成

河部（2017）によると、バレーボールの攻撃局面には、サーブレシーブやディグが成功し、セッターが攻撃に参加する全てのアタッカーを選択できる状況の「イン・システム」と、サーブレシーブやディグが悪く、基本的にはハイセットによる攻撃を行う状況の「アウト・オブ・システム」がある。しかし、実際のゲームの中で状況判断をする場合は必ずしも同じ認識になるとは限らない。そのため、九州選抜ではラリー形式の総合練習の中で共通認識の形成を図った。Task Game 内でコーチ陣によるボール出しから多くの状況を作り出すことを目指して行った。その結果、合宿後のアンケートの結果では Out of System の共通認識が高まり、スロット5、スロット4に上がるハイセットへの3枚ブロックの頻度が高まった。

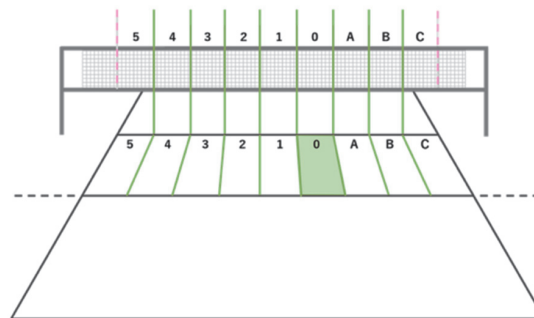


図1 スロットの配置

5) Out of system 時のレフト側の攻撃に対するディフェンスについて

Out of System 時のレフト側のディフェンスについては資料1に示した形を事前に指定し、トータルディフェンスの形成を図った。事前に指定したディフェンス隊形に至った背景は以下の通りである。

①相手チーム OH へのディフェンスについて詳細にチームルールを定めた背景について

B 学連, C 学連ともに OH の攻撃力が高くかつ OH の打数が他ポジションと比べて大幅に多くなることが予想されたため、ディフェンスの配置を詳細に設定をした。

②相手チーム OH へのディフェンス隊形において二つのパターンを定めた背景について

九州選抜チームのセッターは身長が低いいためブロックの上から攻撃される可能性があること、一方で九州選抜の OP はブロックの上から攻撃される可能性は低いこと。

→セッターが前衛時と後衛時で守り方の変更を想定して事前に隊形を準備した

③セッター前衛時のディフェンスについて

②で記載の通り、セッター前衛時はブロックの上からの攻撃が想定されるため、後衛ライトの選手は6m地点を目安にポジショニングをし、強打と軟打の双方に対応できる中間守備を前提した。また、そのポジショニングに連動してバックミドルはワンタッチボールとブロックの間への対応に入る隊形に設定した。また、九州選抜チームの OH は原則3枚ブロックに参加するが、間に合わない場合はブロック裏のフェイントへの対応をすることを原則とした（図2）。

④セッター後衛時のディフェンスについて

前述の通り、セッター後衛時は OP の選手がブロックに参加するため、ブロックの上からの攻撃のリスクは少ないと考えた。そこでバックライト



のディガーは軟打を拾うことに専念するためにコート上の 4.5m 地点でのディフェンスを設定した。また、そのポジションに連動してバックミドルはストレート側のワンタッチとブロックの上を通過するボールを取れる位置に設定をした。また、バックミドルを Z1 のボールを取れるように配置することから、Z4、Z7、Z5 のクロス側コースが広く開くためフロントレフトとリベロの 2 人でクロス側のディグを担うように配置した (図 3)。

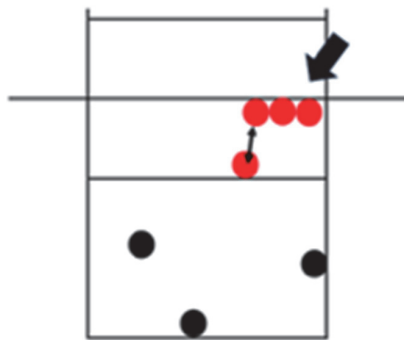


図 2 セッター前衛時のレフト側ディフェンス隊形

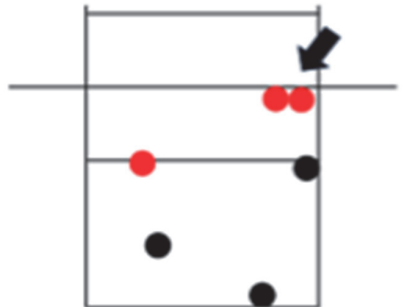


図 3 セッター後衛時のレフト側ディフェンス隊形

## 7. チーム指針に対しての大会での実行度の検討

前述の通り定めたチームコンセプトがゲームでどの程度実行できたのかを検証するためにゲームパフォーマンス分析を行った。分析を行った項目は以下の 3 項目である。

- ① Out of System 時の相手チーム OH へのランジションについて
- ② In System 時の相手チーム MB へのランディションについて
- ③ 自チームのスロット別攻撃割合について

1) 上記①は、図 2、図 3 で示したディフェンス隊形を設定し、対戦相手と比較して九州選抜チー

ムの OH の選手へのディフェンスが有効に働いたかどうかを検討した。その結果、表 6 のように A 学連および B 学連よりも高いランディションの成功となった。特に A 学連は事前の想定通り OH の打数が多い結果となった。その結果、A 学連の OH へのディフェンスシステムの準備が有効に働き、勝利につながったと考えられる。

2) 上記②は、In System 時の相手チーム MB へのランディションについて、九州選抜の取り組みの有効性を検討するべく A 学連と B 学連の相手 MB へのランディション成功率と比較した。その結果、表 6 のような結果となった。表 6 の通り、対戦相手と比べて高いランディション成功率がみられ、一定の成果が得られたと考えられる。

3) 上記③は、チームコンセプトとして提示した MB ゾーンを中心とした攻撃の実行度を検討するために In System 時の配球率を集計した (表 8)。その結果、表 8 のように配給率の全体の約半数が MB ゾーンという結果になった。同時に MB が中心と捉えて立案したチームコンセプトが有効であったと考えられる。

表 6 条件別ランディション成功率

項目	九州学連	A学連	B学連
In System時のMBへのランディション成功率	79.4%(54/68)	46.5%(13/28)	51.7%(16/31)
Out of System時のOHへのランディション成功率	60.0%(18/30)	58.9%(20/34)	50.0%(12/24)

表 7 順位決定戦におけるゲームパフォーマンス項目

選手	出場セット数	アタック				サブ			ブロック
		総数	決定数	決定率	効果率	総数	決定数	効果率	
B(OP)	6	48	13	27.1	18.8	20	1	7.5	0
D(S)	6	1	1	100.0	100.0	15	0	8.4	1
E(MB)	6	72	30	41.7	30.6	21	2	17.9	4
F(MB)	6	20	5	25.0	10.0	28	1	8.1	2
H(R)	6	—	—	—	—	—	—	—	—
I(OH)	6	50	23	46.0	36.0	15	0	3.4	0
K(OP)	6	6	1	16.7	16.7	2	0	0	1
L(OH)	6	57	21	36.9	29.9	21	0	4.8	2
M(S)	4	—	—	—	—	—	—	—	—
total		254	94	37.1	27.6	122	4	8.5	10

表 8 In System 時の配球率

	L(スロット5~3)	MB(スロット2~A)	R(スロットB,C)	総数
vs A学連	28(31.5%)	36(40.5%)	25(28.1%)	89
vs B学連	12(20.4%)	37(62.8%)	10(17.0%)	59
total	40(27.1%)	73(49.4%)	35(23.7%)	148

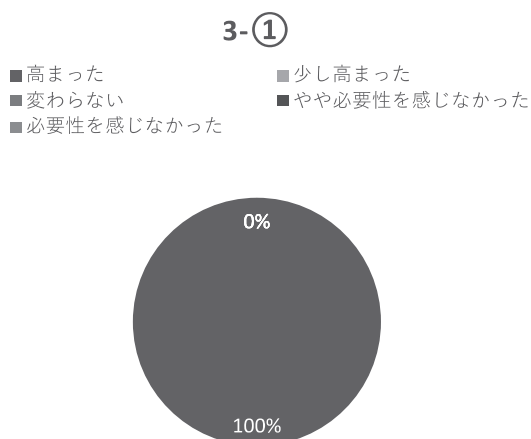


図4 チームコンセプトの理解度についてのアンケート結果1

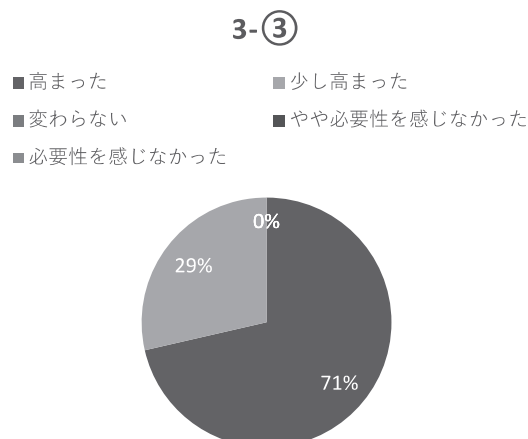


図6 チームコンセプトの理解度についてのアンケート結果3

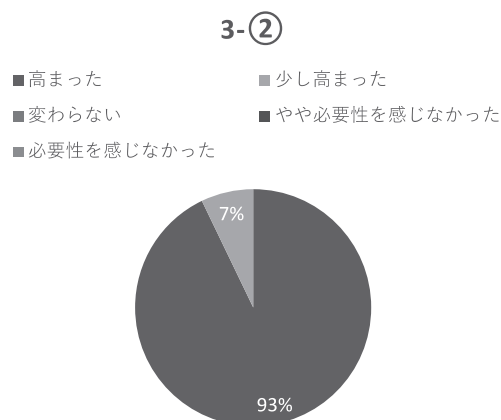


図5 チームコンセプトの理解度についてのアンケート結果2

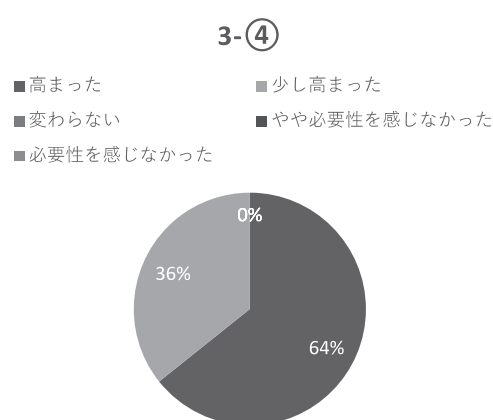


図7 チームコンセプトの理解度についてのアンケート結果4

## 8. 大会後のアンケートによる選手の所感について

大会最終日（2023.12.25）に Google Form を用いて、大会の振り返りのアンケートを実施した。アンケートの内容は資料2の通りである。

チームコンセプトの理解度についての質問項目では、14名の選手全てが最上位の選択肢である「高まった」または2番目の選択肢である「少し高まった」と回答とした。また、質問項目の5, 6, 7において out of system や in system, タスクゲームについて触れている選手が14名中12名おり、チームコンセプトであるトータルディフェンスと意識づけとして行ったタスクゲームに一定の効果があったと推察できる回答であった。

## Ⅳ. 総合考察

ここまで令和5年度の学連対抗戦における九州選抜のチームづくりについて検討を行ってきた。大会の結果としては2位であったが、チームづく

りの過程を詳細に検討したことによって今後の選抜チームのチームづくりに有益な資料が得られたと考えられる。選手選考時はリーグ戦で活躍をしている選手および一芸に秀でた選手を選考し、その後選考された選手で選抜チームとしての戦い方を定めた。

戦い方の決定においては、監督、コーチで相談の上で大枠を定め、その後チームづくりを進めながらその都度スタッフで検討をしながら変更を行いチームとしての戦い方を固めていった。

事前合宿の開始時にはチームとしての戦い方をチームコンセプト（資料1）として示し、達成をするために事前合宿時の練習メニューを定めた。中でも事前合宿時には、Out of System と In System の共通認識を形成することとその認識に合わせたディフェンスを行うことを主題として練習を行った。その手段として、スタッフで話し合いをして考案をした Task Game を中心に行った。



Task Game の内容は前述の通りであり、相手が有利な場面をフロアディフェンスとネットディフェンスの連携によって九州選抜チームの狙った形に相手を嵌め込みトランディションの成功を目指すことが最大の目的であった。また、チームとしてそれぞれの状況において共通した狙いを持ってディフェンスを形成するために In System と Out of System の共通認識を形成して実行するために判断を要する状況を意図的に創出することにより多くのシチュエーションを経験させ、該当の場面での動きを確認できたことが Task Game で得られた効果であった。最終的には、大会後に行ったゲームパフォーマンス分析で対戦チームと比較すると Task Game で行った In System 時の相手 MB への対応と Out of System 時の相手 OH への対応のシチュエーションで高いトランディション成功率が見られた。

以上のことから、選抜チームのチームづくりとしては目指す姿を初めに示し、全体での共通理解を高め方向づけを行うことが重要であるということがわかった。

## V. まとめ

選抜チームのチームづくりおよび過程について検討、考察を行った結果は以下の通りである。

- ①短期間でチームづくりを行う上で、活動の開始時にチームの目指す姿を明確に定め、示すことが重要である。
- ②活動時間が限られる選抜チームのチームづくりでは、指導スタッフ陣の緻密なミーティングが必要であり、選手の様子に合わせた素早いシフトチェンジが必要となる。
- ③事前合宿など練習で明確に目的を定めた内容を行い、常時チームコンセプトを意識させることがチームづくりのポイントとなる。

本研究で得られた結果は、チームづくりの時間が限られた中での選抜チームでの事例であり、特殊な事例に関するものである。しかし、期間に限らず、テーマを定め、発出した課題を解決していくことがチームづくりには必要である。本研究の過程および結果は今後のバレーボールのチームづくりにおける貴重な資料となるものであった。

## 引用・参考文献

- ・ 會田宏 (2014) コーチの学びに役立つ実践報告と事例研究のまとめ方 コーチング学研究, 27 (2) : 163-167.
- ・ 今丸好一郎 (2010) チームづくりに関する事

例的研究—本学バレーボール部 (6 人制) の平成 19・20 年度における活動報告—, 東京女子体育大学・東京女子体育短期大学 紀要, 45 : 107-115.

- ・ 河部誠一：理論に基づくブロック強化法, Coaching & playing volleyball, 110, pp.2-18, 2017.
- ・ 箕輪憲吾 (2003) バレーボールのチームづくりに関する事例的研究—ゲームにおける敗戦の内容について—, 県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要, 4 : 93-104.
- ・ 箕輪憲吾 (2007) バレーボールのチームづくりに関する事例的研究—ゲームにおける敗戦内容について—, スポーツ運動学研究, 20 : 83-95.
- ・ 箕輪憲吾 (2015) バレーボールにおける選抜チームのチームづくりに関する事例研究, スポーツパフォーマンス研究, 7, 195-212, 2015.
- ・ 中西康巳 (2002) 競技スポーツにおけるバレーボールのチームづくりに関する研究—T 大学女子バレーボール部の 2002 年シーズンについて—, スポーツコーチング研究, 2 (1) .
- ・ 吉田敏明 (1993) チームづくりに関する事例的研究—大学女子バレーボールチームの場合—, スポーツ運動学研究, 6 : 11-22.

## 2023 年九州学連選抜

事前合宿 2023.12.16~2023.12.17

☆チームビジョン

①ボールを最後まで追う  
互いに声を出し連携を図り、円滑にプレーできるようにする  
常にチームのためにハードワークする

②センターゾーン(MB とパイプ)を中心とした攻撃を目指す  
遂行のために精度の高いパスと Dig を目指す

③トータルディフェンスのシステムの構築と実行のための状況判断  
ディフェンス時の In System と Out of System の理解  
MB, Li を中心としたコート内の連携

④対戦相手を想定したディフェンスシステムの確立

- ①ボールを最後まで追う。  
互いに声を出し連携を図り、円滑にプレーできるようにする  
常にチームのためにハードワークする
- ▶Off the ball situation でハードワークをやり続けること。  
(オフブロッカーのディフェンス参加, ブロックフォロー, カバーリングなど)
- ▶コート内で周りへの指示の声と自分のプレーの意思表示の声を欠かさない
- ▶全てのプレーに意図を持ち、無意識のプレーを無くす
- ②センターゾーン(MB とパイプ)を中心とした攻撃を目指す  
遂行のために精度の高いパスと Dig を目指す
- ▶攻撃時に常に数的優位を作り出せるパスの高さとマイナステンポの攻撃を実行できる位置へのパスを目指す
- ▶A, B パス返球時は常にセンターゾーンを中心に攻撃を展開する
- ▶レセプションアタック、ディグアタックとともに常時、OH 選手はバックアタックへ参加

### ③トータルディフェンスのシステムの構築と実行のための状況判断

ディフェンス時の In System と Out of System の共通理解

MB, Li を中心としたコート内の連携

In system → A, B バスで MB のクイックが使える状況

Out of system → MB のクイックがなく、両サイドの攻撃のみの状況

#### ▶ In system

- ・基本システムは相手スパイカーとブロックは 1vs1
- ・vs MB へのブロックのつき方と BC の連動 どのコースを抜かせるかをサインプレー
- ・対戦相手の特徴に対応したブロックの割り切り

※A バス時は両サイドどちらかの割り切りは OK

※相手 MB の見切りは禁止

相手の体勢や配球、自チームのブロッカーを全て含めて思考、判断する。

#### ▶ Out of system

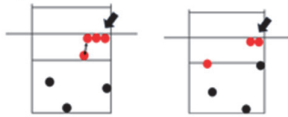
- ・vs レフト 原則、ストレートコースをブロックで塞ぐ

<セッター前衛時>左図

BR は中間守備, オフブロッカーは 3 枚目のブロック or フロントボールへの対応

<セッター後衛時>右図

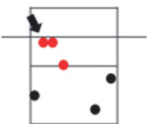
BR はフロントのボールへの対応, インナーコースをオフブロッカー, BC はストレートコースをケア



- ・vs ライト ストレートに打たせるように誘導

オフブロッカーがフロントボールへの対応

BC はクロスコースへの対応



どこまでが In System でどこからが Out of System かの共通認識の形成

リベロ、ミドルを中心とした声かけ

### ④対戦相手を想定したディフェンスシステムの確立

関西：両サイドの早い展開と強弱をつけた攻撃, ライトが中心となる攻撃

中国：山地（瓊太平洋大学 OH, 180cm）を中心とした高さを生かした攻撃

東海：レフトを中心としたスローテンポのサイド攻撃と MB のマイナステンポを中心とした攻撃

#### ▶ vs [チーム名]

In system 時のディフェンスを流動的に使い分ける

- ・ローテーション別の優先順位
- ・前ローテの攻撃パターン
- ・相手の体勢など

弱ボールへの対応

・誰が対応するのか（役割分担）

#### ▶ vs [チーム名]

- ・[チーム名] へのブロックでの対応（ブロックチェンジ）

#### ▶ vs [チーム名]

- ・in system 時の MB の攻撃の誘導
- ・Out of System 時のレフトへの対応

## 資料 1 チームコンセプト（初回配布資料）

## 大会後アンケート

1. 事前合宿時（初めて集合した時）から大会の間でチームとして最も成長したと感じた点を具体的に記述してください。

2. 戦術、戦略の実行、立案の面で良かった点を具体的に記述してください。

3. チームビジョンの 4 つ（事前合宿のミーティングで示した 4 つのビジョン）のそれぞれの認識の変化について以下の質問から回答してください。

#### ①ボールを最後まで追う

互いに声を出し連携を図り、円滑にプレーできるようにする

常にチームのためにハードワークする

1. 高まった。 2. 少し高まった。 3. 変わらない。 4. やや必要性を感じなかった。 5. 全く必要性を感じなかった。

#### ②センターゾーン(MB とパイプ)を中心とした攻撃を目指す

遂行のために精度の高いパスと Dig を目指す

1. 高まった。 2. 少し高まった。 3. 変わらない。 4. やや必要性を感じなかった。 5. 全く必要性を感じなかった。

### ③トータルディフェンスのシステムの構築と実行のための状況判断

ディフェンス時の In System と Out of System の理解

MB, Li を中心としたコート内の連携

1. 高まった。 2. 少し高まった。 3. 変わらない。 4. やや必要性を感じなかった。 5. 全く必要性を感じなかった。

### ④対戦相手を想定したディフェンスシステムの確立

1. 高まった。 2. 少し高まった。 3. 変わらない。 4. やや必要性を感じなかった。 5. 全く必要性を感じなかった。

4. 大会を通して個人の高まったスキルについて具体的に回答してください。

5. 九州選抜での活動を通して感じた個人の課題について回答してください。

6. 九州選抜の活動を通して、自チームに持ち帰りたいと思った戦術や練習などがあれば具体的に回答してください。

7. 最後にコート内やタイムアウト時、練習中などの会話量の変化について以下の選択肢から回答してください。

1. 増えた。 2. やや増えた。 3. 変わらない。 4. やや減った。 5. 減った。

## 資料 2 大会後アンケート