

## 卓球における戦術の研究 —ドライブ型対カット型について

湊 勉

### Two tactics in the table tennis —Drive players Vs Cut players Tutomu Minato

#### 1 はじめに

「試合に勝つ」という目的達成のための具体的プログラム、戦術は各所で種々いわれている。しかしその戦術が高校生レベルから世界のトップレベルまでの試合において明確にはとらえにくい状態である。プレイヤーが意図的に構成したと思われるプレーの連続による試合としてはとらえにくいということである。このようなことは、卓球が戦術的要素よりも技術的要素のほうが高いスポーツということであろうか。このことがより明確になるならば卓球の競技概念や選手育成の道筋にも影響することになる。

そこで本研究では、文献でいわれている戦術が実際の試合のなかでどのように実施されているかを検証することとした。体系的枠組に乗りにくいテーマであるがあまり間口を広げずに、スピードボールを中心としたドライブ型プレイヤー対ボールの回転を中心としたカット型プレイヤーという典型的異タイプ間の場合の、ドライブ型プレイヤーの戦術に限定した。

#### 2 方法

試合でどのような戦術を行使したらより有利になるかについては、現在まで多くの国の多くの人々が考察し実施してきている。それは多数の経験の集積であり、卓球の歴史の変遷やそれぞれの国民性やプレイヤーの個性（グリップ、戦型など）やものの考え方などによるものであるが、本研究では技術指導書や啓蒙書の中から比較的総体的なものと筆者が判断したものを採用した。

実際の試合については1996年度全日本選手権大会の一般男子決勝戦をモデルとした。試合は岩崎選手

（ドライブ型）対渋谷選手（カット型）の間で行なわれ3-0で岩崎選手が勝利した。この試合を直接観戦し写真により資料を作成し考察した。

#### 3 結果

##### 3.1 戦術のまとめ

矢尾板<sup>1)</sup>は「単純な戦法」として「下手に策を弄すると攻めあぐんで自滅してしまふことがありました。こんなときには、ミスしないように自分も単純に根気よく粘るのも一戦法です」という方法と、「複雑な戦法」として「自分のボールに強弱の回転を与えたり、スピードの変化を与えたり、コースを変えたり、ストップを交えて前後に動かすなどいろいろな方法があります」と述べている。

田舛<sup>2)</sup>は「攻めが粗雑になり、こちらの自滅負けの場面が多いから、攻め方をより合理的にすべきである。ねばるボールの位置、緩急、攻撃の確実さと威力などが大切である」と述べ、具体的には「ねばる所は、自分の打ちやすい位置または相手の反撃の少ないコースとし、緩急をつけてチャンスを見いだすか、ミドルをつき、浮いたボールを左右へ決定球とする。また、ストップを利用して相手を前後に走らせる」とか「フォアよりのミドルは、この種の相手はだれでもいちばんの弱点であるから、ここを直接つくか、バックへねばってつけば、ここから多くのチャンスが生まれる」と述べている。

岑准光<sup>3)</sup>は「一般的には、回転で回転を制し、高いドライブとスピードドライブ、ショートカットと高いドライブ、ショートカットとスピードドライブを組み合わせて、前後に移動する方法がとられる」と述べ

ている。

近藤<sup>4)</sup>は戦術を、サービス、レシーブ、ラリーの3項にわけてそれぞれについて具体的に述べている。まとめれば概ねつぎのようである。

・サービス

a)フォア前またはミドル前への上回転か回転の少ないサービスを出し、前へ寄せておいて3球目でミドル攻撃やドライブでの速攻戦術を使う。

b)上の「裏サービス」としてミドルやバックへドライブ性ロングサービスを出し、カットレシーブさせラリーにもっていくやり方もある。

c)切れた横下回転系のサービスを、フォアでレシーブするかバックでレシーブするか迷うミドルへ出し、3球目で速攻をかける。もしくはドライブで強弱をつけながら粘り機をみてスマッシュに結び付ける。

d)下回転系のサービスをバックへ何の工夫もなく出すとタイミングの早いレシーブや横回転レシーブをされ攻めにくい展開になりがちである。またフォア前もはられるので高さに気をつける。

対カットのサービスのポイントはいかにミドルをつくかということであり、それにはフォア前、ミドル前を生かすことが大切である。

・ラリー

a)つなぎのドライブをベースにして速いドライブを混ぜる。コースはバックへ寄せてフォアへ速い、フォアへ寄せてバックへ速いドライブの2つの戦法を使う。この間も浅いドライブや左右へ曲がるドライブなどで変化をつける。

b)ドライブの回転に変化をつける。

c)カット型は回転やコースの変化で罠をしかけてくるので注意する。

d)フォアへ寄せた時バックへもどろろとする習性を利用してミドルをつく。

e)ループドライブをフォア前へ落とすと効果がある。

f)打たせてミスを待つ。特に連続攻撃はミスしやすい。

g)強いドライブの時はナックルカットが多くなるので強打してオーバーミスしないように最大の注意をする。

河原<sup>5)</sup>も近藤<sup>4)</sup>と概ね同様であるが、やや特徴的なことを以下にまとめる。サービスはロングサービスを主体に押し切ることとショートサービスをミックスすること。ラリー戦は自分の打ちやすいサイドへ粘って反対のコースへスマッシュ、ドライブを打つ。ストップで前後にゆさぶる。

3、2 実戦の観察結果

・両者の試合様相

サービスから3球目を狙うのに対してレシーブを短くコート内へ返しドライブ攻撃を難しくしている。

ミドルへのサービスに対してしだいにレシーブに迷いが出てきた。

ミドルへのドライブ攻撃に対しては一応返球している。

ドライブラリーに対して球威に押されてカットがコート中央へ集まりやすい。

ドライブ型が終盤には短くコート内へレシーブして次を狙い撃ちしていた。

カット型はレシーブで回転、コースに変化をつけたり、ドライブの返球もあった。

勝敗の鍵は、ドライブ型はラリーの立ち上がりでどう自分のペースに持ち込むか、ドライブで相手を圧倒できるか。カット型は何で相手を圧倒するか、回転か、コースか、ドライブか、精神か。

・写真撮影時のゲーム進行状況

写真番号	ゲームカウント	ボールカウント
S 1	0-0	19-14
S 2	1-0	5-2
S 3	1-0	9-7
S 4	1-0	13-12
S 5	1-0	15-12
S 6	1-0	16-13
S 7	2-0	1-1
S 8	2-0	1-2 (let)
S 9	2-0	1-2
R 1	0-0	19-14
R 2	0-1	0-0
R 3	1-0	5-2
R 4	1-0	13-12
R 5	2-0	1-1

4 考察

4、1 サービスのコース

近藤<sup>4)</sup>はそのポイントはミドルをいかにつくかと述べているが、実際には以下のように読み取った。

写真S 1, S 2のようにいずれも中程度の長さでミドルへ出している。レシーバーはフォアハンドでレシーブするか、バックハンドでレシーブするか、またコート上でレシーブするか、コート外でレシーブするかも迷うところである。「フォアかバックか迷う」ところとはまさに近藤<sup>4)</sup>の述べていることと一致する。また

一般的には、完全にコート内であれば打球タイミングを早めて対応するし、コート外であれば打球タイミングを遅らせて対応することになる。この選択がなかなか難しい。さらに遅いタイミングで打球する場合にコートのエッジが邪魔になり肘の使い方が技術的に大変難しい位置がある。

写真S4、S6、S8もこのような狙いで出されている。

S6はやや短くフォア寄りへ出しているようである。レシーバーはミドルのサービスをフォアハンドでレシー

ブしようとする意識がかなり強く働きバックサイドへ寄ろうとしていたようで、結果として「フォア前」のサービスの役割を果たしたことになる。

写真S7、S9ではバックへのサービスをドライブレシーブしたり、まわり込んでフォアハンドでレシーブしたりしている。これはミドルのサービスに対するレシーブがドライブ側のベースになっていくことへの打開策としてレシーブの変化を意図した結果であろう。このような状況下におけるバックへの長いサービスやミドル寄りフォア前の短いサービスはレシーバーの意



写真 S1



写真 S2



写真 S3



写真 S4



写真 S5



写真 S6



写真 S7



写真 S8



写真 S9

図を狂わせるのにじゅうぶんな役割を果たしている。

微妙に長さや左右のコースを変えながら徹底してミドルへのサービスを出し続けた。そのサービスにヤマを張られてレシーブに変化を付けさせないためには、タイムリーにフォア前へ短く、バックへ長く出している。このようにしてサービスから自己のベースに引き込むことに成功したといえよう。

ミドルのプレーはシェークハンドグリップの死角である。これを補うためにフォアハンドとバックハンドの両方法を使用する。このように弱点を攻められた際

に対応する方法が2種類以上必要である時にこのうちからいずれかの選択を繰り返し繰り返しおこなわせ精神的に混乱させることがこの戦術の中核である。

#### 4、2ラリー

##### 4、2、1 序盤で決めに行く

近藤<sup>9)</sup>がいうところの速攻戦術である。

レシーブがあまり変化せず自分の打ちやすい球種になるようなサービスを出し、または同じような状態になるようなレシーブをして次でスピードドライブやスマッシュで得点をするということである。写真R 4 -



写真 R1-1



写真 R1-2



写真 R1-3



写真 R1-4



写真 R1-5



写真 R1-6



写真 R1-7



写真 R1-8



写真 R1-9

1～3がその典型である。即ちフォア前サービスからミドルヘスマッシュをしている。カット側は狙い撃ちを防ぐためにレーシーブに変化を付ける。写真R5-1～4のラリーがその典型である。即ちバックへのサービスに対してドライブレーシーブをしている。

#### 4、2、2 注意深く立ち上がる

序盤で攻めるときに田舛<sup>2)</sup>がいうように攻め方が粗雑であると自滅する恐れがあるので、あまり無理をしないでラリーに入りチャンスを作ることになる。カット側のレーシーブ(出方)をよく見て注意深く対応する。

写真R1-1～6のラリーが例となろう。ドライブ側がレーシーブの時は特にその意識が必要である。写真R2-1～7のラリーも同様である。

#### 4、2、3 ラリーの中で得点を取る

##### ・前後で攻める

今回取り上げた全ての文献で方法は異なるがこの方法の有用性を述べている。写真R1-4のミドルへのサービス、R2-4のショートカット、R3-4のミドルへのサービス、同じラリー中のR3-14のショート、R4-2のフォアのサービスは全てカット側を定



写真 R2-1



写真 R2-2



写真 R2-3



写真 R2-4



写真 R2-5



写真 R2-6



写真 R2-7



写真 R2-8



写真 R2-9

位置から前へ引き出す要素をもっているプレーである。そしてその後のラリーの中で得点をしようと展開していく。R1-6, R2-9, R3-8, R3-23, R4-3がそのプレーである。

ストップは今回の試合では使用されなかった。その理由は攻撃手段であるドライブはスウィングが下から上でありしかも大きいので、短く返球される場合が多いストップは、コート内のボール処理に展開することになりやすく、自分が苦しくなってしまうからであろう。

ミドルをドライブで攻めるということも簡単ではない。ミドルのカットは一般的にいて切りにくいので次には切れないカット（ナックルカット）に対応することになり技術的に非常にむずかしい。

これらのように意図的に長さやコースや回転などを変えると相手からの返球が自然に変化する。この変化が自分にとって有利な時にだけ戦術として使用できる。

人間の動きは当然のことながら前後左右のうち、最も動きやすいのは前方であり次は横であり、最も動きにくいのは後方である。しかるにカットプレーヤーは



写真 R2-10



写真 R2-11



写真 R2-12



写真 R2-13



写真 R2-14



写真 R2-15



写真 R3-1



写真 R3-2

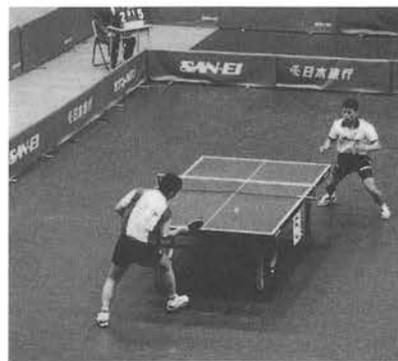


写真 R3-3

コートにほぼ正対している。従ってコート近くから後方へさがるのが弱点になる。ここを狙って攻めるのが「前後で攻める」ことである。であるから前後といっても実際には「後を攻める」のである。これは何かの方法で相手を前へ引き寄せさせておいて後へ下がらざるをえなくすることである。まっすぐ後へ下がるのは特に困難であるので、写真R4のラリーなどはカット側にとっては最も苦しい攻められ方である。

・回転で攻める

岑准光<sup>9)</sup>のいう「回転で回転を制する」ことであ

ろう。写真R1-6のドライブの球威でバックショートはR1-9のようにアウトし、R2-11のドライブの球威でバックカットはR2-15のようにアウトし、R3-18のバックカットの球威でフォアドライブはR3-22のようにアウトしている。

文献で回転を主武器とするような記述が多く見られるが、これはもう少し内容を吟味したほうがよい。即ち、ボールの回転量を見極められずに対応をあやまる場合と、低く速い打球や回転量が高いのでコートへの落下後のボールのスピードが落ちないために対応が間



写真 R3-4



写真 R3-5



写真 R3-6



写真 R3-7



写真 R3-8



写真 R3-9



写真 R3-10



写真 R3-11



写真 R3-12

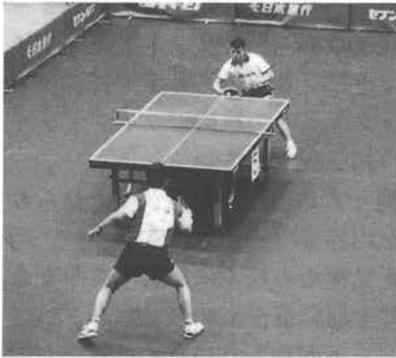


写真 R3 - 13



写真 R3 - 14



写真 R3 - 15



写真 R3 - 16



写真 R3 - 17



写真 R3 - 18



写真 R3 - 19



写真 R3 - 20

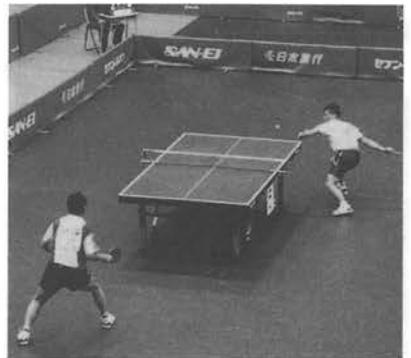


写真 R3 - 21



写真 R3 - 22



写真 R3 - 23



写真 R3 - 24



写真 R4-1



写真 R4-2



写真 R4-3



写真 R5-1



写真 R5-2



写真 R5-3



写真 R5-4



写真 R5-5



写真 R5-6



写真 R5-7



写真 R5-8



写真 R5-9

に合わない場合の2つをまとめて、または区別せずに回転で攻めるとしている。筆者は、前者はラケット操作は時間的に間に合っているがボールの回転量がわからず、またはわかっているにもかかわらずラケット角度などの調整ができないことであるし、後者は人間の生理的反應速度を越えたり、打球までの予測タイミングを狂わされて思ったより早くボールが打球ゾーンへきてしまって反応が遅れたとみる。従って後者は回転ではなくスピードによる得点としたほうがよい。ただし実際のプレーではこの両者が判然としない時が多いのも事実である。高いドライブ、強いドライブ、ループドライブなどの表現はより前者に近く、スピードドライブ、速いドライブ、スマッシュなどはより後者に近い性質のボールであろうと思われるが、今回は区別しないでおく。

## 5 まとめ

(1) 具体的戦術については次のようにいえる。

- ・「前後に走らせる」という戦術は「後へ走らせる」という形で大変多く実施されていた。
- ・「ストップを使って」「前へ走らせる」ということは行なわれていなかった。
- ・「ミドルをつく」も多用されていた。但しラリー中にはあまり多くは使用されていなかった。
- ・サービスからの「速攻戦術」は多用されていた。
- ・「回転で得点する」はゲームの根底にあった。

(2) 戦術の採用条件、現状については次のようにいえる。

- ・何か仕掛けていけば必ず返球は変化してくる。従ってこの変化に対応してより得点をとることに近付かなければならない。このことがどこまで技術的に可能かによってそのプレーヤーの取れる戦術は限定される。
- ・このような意味での技術レベルがじゅうぶんでない場合には採用される戦術はごく限られたものになってしまい、特徴的な試合は実施できない。結果として特徴的な試合が少ないという一般的状況と一致する。

## 引用文献

- 1) 矢尾板弘 体育図書館シリーズ26卓球 p162 不昧堂出版(1977)
- 2) 田舛彦介 スポーツ入門双書4卓球 p143~144 ベースボールマガジン社(1978)
- 3) 岑准光他 中国の卓球技術応用編 西田訳 ベースボールマガジン社(1983)
- 4) 近藤欣治 卓球コーチ教本 日本卓球協会編

- p37~38 大修館書店(1995)  
 5) 河原智 卓球コーチ教本 日本卓球協会編  
 p64~64 大修館書店(1995)

(受理年月日 1997年9月30日)